MangaZone

漫画ゾーン

10 | 2ª Epoca Julio 1998 | 450 Pts.

Rol Master

Pocket Monsters y Godzilla

Armitage III

Anime cyberpunk desde Pioneer

Pocket Fighters

El ataque de los SDs

El-Hazard

The Magnificent World

SUMARIO

Portada: El HAzard por **Pioneer.**
©1995 AIC.Pioneer LDC.Inc.

2. **Sumario.**
3. **Editorial.**
4. **Noticias:** Infórmate, cobarde.
9. **Esede:** Márchate de vacaciones con EseDeJavi.
10. **Pasen y Lean:** Para que sepas lo que tienes que leer día a día.
16. **Rol Master:** *Pocket Monster*. Mira que te tiro mi dragón multicolor.
18. **Figúrate:** Veamos cómo podemos arreglar y retocar las resinas.
20. **Juegos:** *Pocket Fighter*, parte caras con gracia.
22. **Armitage III:** Secuelas de Blade Runner en anime.
28. **El Hazard:** La magia y las aventuras siempre van unidas.
34. **Animelomanías.**
35. **Entrevista:** Yu Watase tomada al asalto en Anime Expo '98
36. **Hablando Japonés:** Cómo dirigirse a otras personas y no morir en el intento.
38. **Japón Japón:** Los festivales del año nipón.
40. **Correo MangaZone.**
42. **Taller de Animación:** Aviones y Naves I. Si le pones un motor, hasta un ladrillo vuela.
47. **Pasen y Vean:** Date un paseo entre las nuevas cintas de anime.

4
Noticias

En nuestras páginas encontrarás la más completa relación de Las últimas novedades del mundo del manga y el anime en Japón y en España.

23
Armitage III

¿Quién ha dicho que las máquinas no tienen sentimientos? La lucha de una mujer por saber el por qué de su existencia.

26
El-Hazard

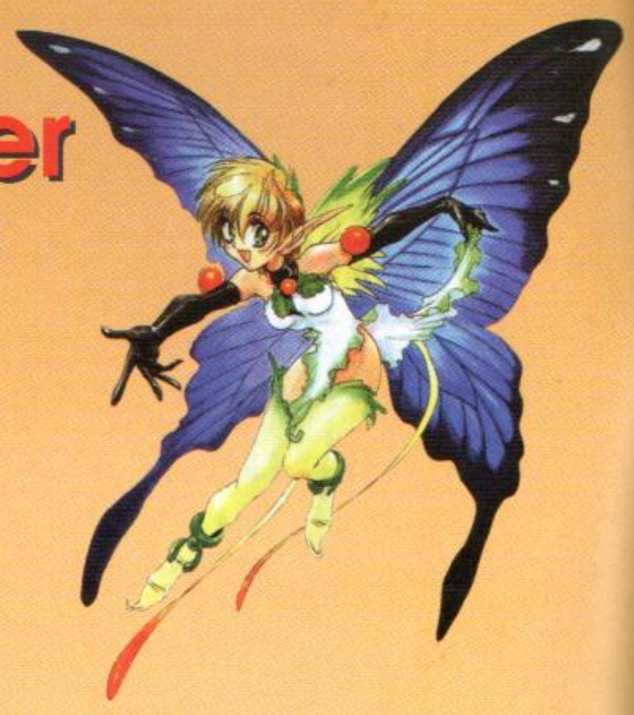
De los creadores de la famosa serie de *Tenchi Muyo!*, ahora nos traen la nueva serie de culto para que todos disfrutemos con nuevas y disparatadas peripecias.

Los personajes de los juegos de Capcom reunidos y super deformados, nos traen lo último en lucha y diversión para partirnos de risa.

20
Pocket Fighter

16
Rol Master

La llegada de Pocket Monsters causa estragos entre los roleros nipones. Intoxicación de cartas llenas de bichos raros para todos los gustos.



47
Pasen y Vean

Un acercamiento a las novedades de vídeo que hacen acto de presencia tanto en nuestro país como en el del sol naciente. Destaca la reaparición estelar del asesino más frío que ha aparecido por la pantalla.

STAFF

Edita: Berserker, S.L. Ediciones
Productores Asociados:
Equipo Berserker
Editor Asociado:
Jose Javier Martínez
Directores Ejecutivos:
Jose Javier Martínez
Luis Alís Ferrer
Gonzalo-B. Tello
Dirección Artística:
Equipo MangaZone
Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
Investigación y traducción:
Luis Alís Ferrer
Infografía:
Equipo Mangazone
Sergio Almagro
Daniel Garcia
Maquetación:
Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín

Colaboran en este número:
Carlos "pues no hace calor, ¿verdad?" DarkMind
Gonzalo "me deben 2.000 pelas" B. Tello.
Luis "qué feas que son las japonesas" Alís.
JJ "¿y por las tardes que hacéis, ¡eeh!?" Martínez.
Eva "bueno, yo me voy, hala" Martínez.
Rufino "a todo ésto, ¿sigue vivo?" Acosta.
Juan "yo no filmo más, que me voy" Gómez
Gabri "Mi busca no me encuentra" Del Río
Daniel "Tranquis, ya estoy aquí" García.

Agradecimientos:
Gracias a mí mismo, por hacer esta maravillosa revista, sin mí no podría haber salido, sin mi gran colaboración y mi trabajo incansable, soy el mejor. (Dani, el modesto de la empresa).

Lectores:
Aunque la portada ya no sea de Gokuh, esperamos que aún nos compréis, que queremos irnos de vacaciones, y si nos bajáis las ventas no salimos de la oficina en todo el año.

—MUY IMPORTANTE—
Berserker S.L. y MangaZone, no se identifican necesariamente con la opinion de sus colaboradores, que es absolutamente personal. Del mismo modo, no se hace responsable de ellas. Los artistas ya son mayorcitos como para vigilar lo que sale de sus afiladas e hirientes lenguas.

Las imágenes que aparecen en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores, editores y productores, como queda reflejado en los copyrights. En ningún momento se pretende infringir los derechos de dichas obras y se reconoce los derechos de sus posesores sobre las mismas, que se utilizan con fines informativos y sin ánimo de (excesivo) lucro. Sólo para cubrir gastos...

IMPRIME: Artes Gráficas García Besó
DISTRIBUYE: Samurai Ediciones.
Impreso en España/Printed in Spain
DEPÓSITO LEGAL: V-3202-1997

Editorial

Bueno, pues aquí estamos otra vez, repitiendo la editorial que he perdido porque la mierda esta de ordenador se me ha colgado antes de poderla grabar. Necesito unas vacaciones, porque si este trasto se vuelve a colgar voy a morder la mesa. Estas fechas no son para trabajar, con el calor y el agobio y los sudores... Así que nos vamos a ir unos días a la playa, o al monte, o a tomar por saco, pero fuera de aquíííííírrrwwwl.

En este número por fin hemos realizado el macrorreportaje de El-Hazard que teníamos ganas de hacer, y además nadie se podrá quejar porque nos hemos desmelenado y por fin hemos puesto "todas las fotos que siempre quiso poner y nunca se atrevió a maquetar". Vamos, que el artículo es casi un especial gráfico, aunque en él encontraréis no sólo información sobre la serie editada en España, sino sobre toda la obra y sus sucesivas entregas. Para que estéis al día, vaya. La pobre Armitage III se ha quedado apretujada en tres páginas, pero también ha quedado muy cuca, así que nada de quejas

Además os ofrecemos un artículo sobre el inimitable y desternillante Pocket Fighter, el juego de lucha más cachondo del momento, que hará las delicias de todos los seguidores de Ryu, Chun Li, Morrigan y cía. Incluso hemos conseguido de Gabri nos explique de una maldita vez un método alternativo a seguir para arreglar los defectos e irregularidades que siempre se encuentra uno en las resinas y maquetas, porque el que seguíamos hasta ahora consistente en darse de cabezazos contra la pared lanzando ocasionales miradas a la pieza en tus manos resultaba, cuanto menos, un poco doloroso.

Y por supuesto, el resto de nuestras secciones habituales, noticias, novedades de manga y vídeo, entrevistas, las chorradas que nos escribís mes tras mes (se agradecen mucho, de verdad), e incluso el taller de animación de Juan que, como siempre, entrega el último día antes de ir a la imprenta y por los pelos.

Puede, es posible, quizá, estamos estudiando un cambio de formato para después de las vacaciones, aunque todavía no es definitivo, entre otras razones porque implicaría inevitablemente un aumento significativo en el precio, ya que nuestro coste se dispararía, y bastante poco margen nos queda ya para meternos ahora en mejoras, encima. De todos modos, si cambiamos al final el formato, os aseguro que merecerá la pena cada una de las pesetas que paguéis por él.

Pero tanto si cambiamos como si continuamos igual, esperamos que este número 10 os ayude a pasar mejor las vacaciones, y encontraros a todos a la vuelta. No nos falléis.

Nosotros nunca lo haríamos.

J. Javier Martínez

Fe de erratas:

Pues la verdad es que no hemos encontrado ningún error en el repaso rápido que hemos hecho del número anterior, como no sea que en el Staff pusimos 'Animelodías' en vez de 'Animelomanías', o que en la página de novedades de figuras me dejé una línea de base por encima de las fotos. Así que si encontráis algún error, recordádnoslo en vuestras cartas, que no todo ha de ser "sois maravillosos" o "mi vida no tendría sentido sin vosotros". Eso ya es evidente.

Noticias Japón

FLASH NEWS

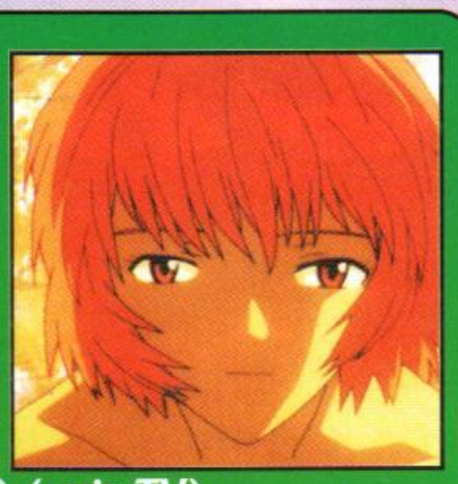
—Nueva serie de los hermanos esos que juegan con los cochecitos de carreras Retsu y Gou. Tras el éxito de la anterior serie y el largometraje que se pudo ver esta primavera, con la nueva *Bakusou Kyoudai Let's & Go! MAX* tenemos cochecitos para rato.

—Se anuncia un nuevo largo de animación basado en la serie *Martian Successor Nadesico* que con el subtítulo de *The Prince of Darkness* nos llegará (o les llegará a los japos, mejor dicho) este verano. Tiene buena pinta a juzgar por las fotos.
Más películas para los próximos meses son la ya mencionada recopilación de la OVA *Endless Waltz* en forma de film con nuevo metraje, y *Slayers GEORGEOUS...* a este paso no se qué le pondrán a la siguiente secuela.
(¿*Slayers ALMORRANEOUS*? —JJ)
—Increíble pero cierto, el experimento ese de *Weiß Kreuz* consistente en equiparar a los personajes de anime o manga con sus correspondiente actores de doblaje no sólo ha tenido un éxito considerable (ahora están de gira de conciertos) sino que ya hay una serie de animación que se emite a la 1:15 los miércoles. Flipa. Las fotos son ciertamente reveladoras...

The 20th Anime Grand Prix

Como muchos aficionados sabrán, la popular revista Animage realiza cada año una votación entre sus lectores para que elijan las mejores obras de animación que hayan podido verse en cada temporada. En el número de Junio de este año aparecen finalmente los resultados de la vigésima edición. Pocas sorpresas en 1998, un año de transición entre el prometedor futuro y la resaca del majestuoso éxito de *Evangelion*, considerada como una de las más importantes e influyentes series de animación japonesa hasta la fecha, a la altura de los grandes clásicos.

Mejor historia



The End of Evangelion (película)
Slayers Try (serie TV)
Martian Successor Nadesico (serie TV)
Shojo Kakumei Utena (serie TV)
Mononoke Hime (película)
Battle Athletes Dai Undo Kai (TV)
Let's & Go! WGP (serie TV)
Yuusha Oh GaoGaiGar (serie TV)
Taiho Shichauzo! (You're Under Arrest!) (serie TV)
Rurou ni Kenshin (serie TV)

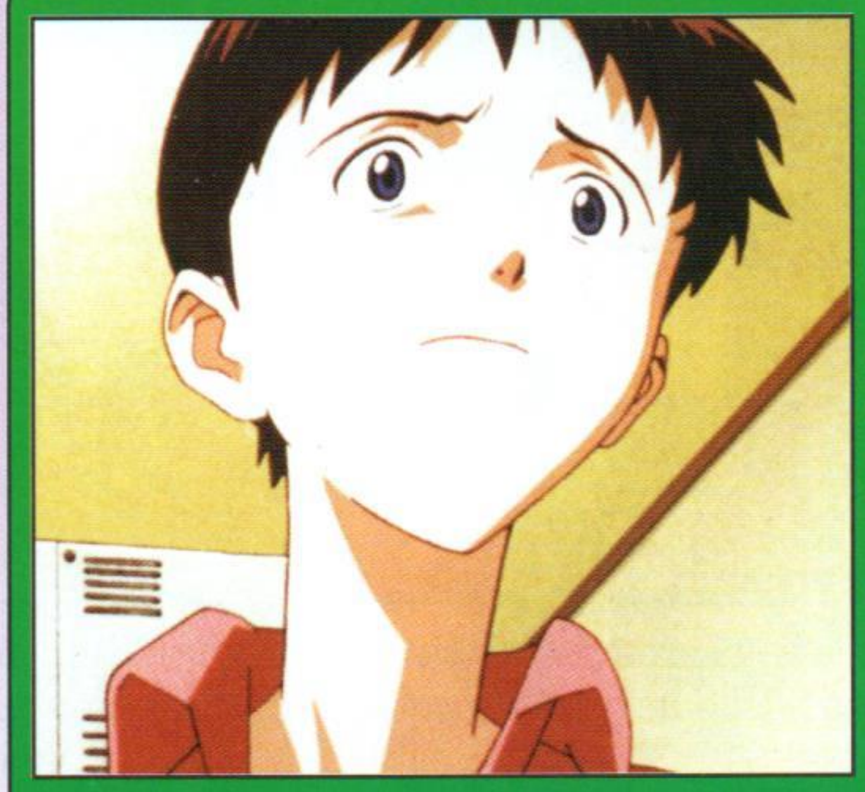
La serie de Gainax repite por tercer año consecutivo como ganadora absoluta en la categoría reina, como no podía ser de otra forma. *Nadesico* deja alto el pabellón de la Space Opera animada siguiendo la gloriosa tradición de Macross, y el quinto puesto alcanzado por *Mononoke Hime* (la película más taquillera en la historia de Japón), nos da la idea de la diferencia entre el público general y el otaku. Valga como curiosidad que la primera OVA en la lista es *Ginga Eiyuu Densetsu*, en el puesto 34 y con 24 míseros votos frente a los 765 de *Evangelion*.

Personaje femenino

Lina Inverse (*Slayers TRY*) (serie TV)
Luly Hoshino (*Martian Succesor Nadesico*) (serie TV)
Utena Tenjou (*Shojo Kakumei Utena*) (serie TV)
Akari Kanzaki (*Battle Athletes Dai Undo Kai*) (serie TV)
Rei Ayanami (*The End of Evangelion*) (película)
Sohryu Asuka Langley (*The End of Evangelion*) (película)
San (*Mononoke Hime*) película
Yurika Mismal (*Martian Succesor Nadesico*) (serie TV)
Ikazura Tenjou (YAT Henshin!) (serie TV)
Mikou Shosatsugawa (Taiho Shichauzo!) (serie TV)

En este apartado se ha dejado sentir el gran tirón de la protagonista de *Slayers*, la aventura de fantasía heróica creada por **Rui Araizumi** y **Hajime Kanzaka** para la Dragon Magazine. *Nadesico* y *Evangelion* también han llegado alto, y con una posición considerable aparece la protagonista de Dai Undo Kai, una serie de TV procedente del mercado del vídeo que ha alcanzado mucho éxito en el presente año.

Personaje masculino



Shinji Ikari (*The End of Evangelion*) (película)
Zeroth (*Slayers TRY*) (serie TV)
Ashitaka (Mononoke Hime) (película)
Kenshin (Rurou ni Kenshin) (serie TV)
Retsu Souba (Let's & Go GPX)
Kaworu Nagisa (End of Evangelion) (película)
Gawley (Slayers TRY) (serie TV)
Gai Shijioh (GaoGaiGar) (serie TV)
Akito Tenkawa (Martian Succesor Nadesico)
Conan Edogawa (Detective Conan) (serie TV)

No resulta curioso ver como Shinji Ikari se ha convertido en el personaje masculino de anime más famoso: no tenía muchos competidores que pudieran hacerle sombra aunque es cierto que Zeroth andó cerca. Destacables las presencias de Retsu y Gai de series relativamente orientadas a un público más infantil y menos fan, aunque a menudo estas series acaban siendo tanto o mas famosas que las demás.

Mejor personaje global

Nausica
Lina Inverse
Nadia (Fushigi no Umi no Nadia) (TV)
Rei Ayanami (Evangelion) (TV)
Kurama (Yu Yu Hakusho) (TV)
Belldandy (Aa! Megami sama) (OVA)
Shoryu Asuka Langley
Shinji Ikari
Duo Maxwell (Gundam W) (TV)
Hikaru (Magic Knight RayEarth) (TV)

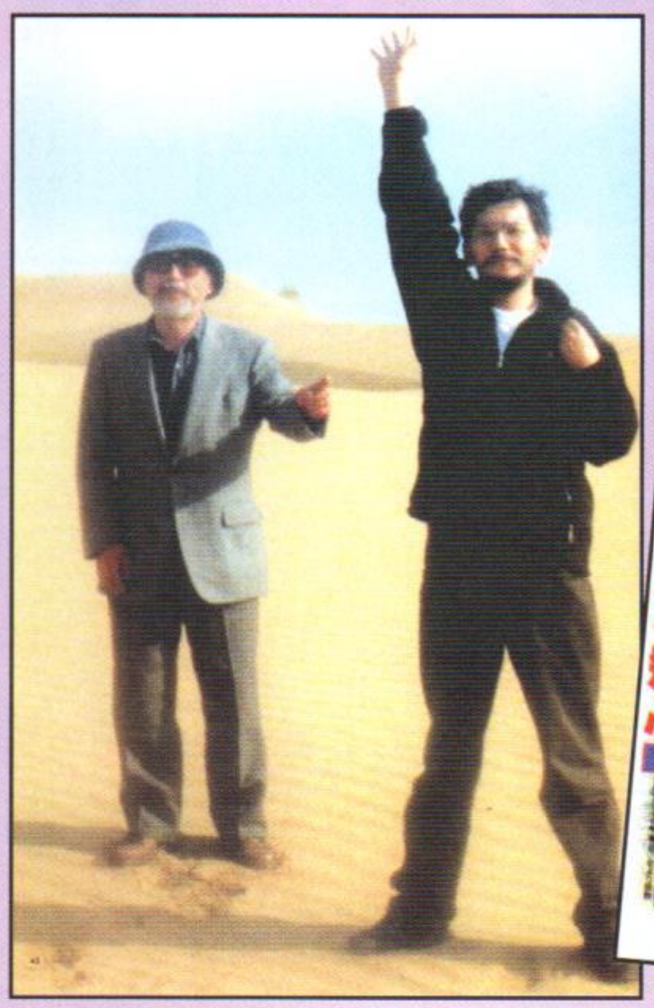
Nausica sigue siendo con diferencia de varios cientos de votos la nº 1 en el ranking de mejor personaje global, categoría aplicable a cualquier personaje de anime de cualquier año. Destacaremos la fortísima subida de Lina Inverse entre los grandes clásicos.

Mejor Historia Global

Neon Genesis Evangelion (serie TV)
Kaze no Tani no Nausica (película)
Nadia
Yu Yu Hakusho
Slayers NEXT (serie TV)
Gundam W
Aa! Megami Sama
RayEarth
Laputa
Z Gundam

Para los aficionados de la revista Animage, *Evangelion* es la mejor serie de anime de la historia con una diferencia de trescientos puntos, la mayor que se ha dado en cualquier categoría. Estamos de acuerdo. Se merece ocupar el primer puesto de una lista tan ilustre.

Como curiosidades y para que veáis que os tenemos informados: el tema *revolution* que abre el anime de *Utena* cantado por **Masami Okui** se ha revelado como la canción anime del año, y **Megumi Hayashibara** es la actriz de doblaje nº 1 con diferencia abismal respecto a **Megumi Ogata**, segunda en la lista.



Hideaki Anno y Hayao Miyazaki se van de viaje

Otro mundo, otra cultura. Tokuma Shoten ha invitado a **Hideaki Anno** (*Evangelion*) y a **Hayao Miyazaki** (*Nausica*, *Mononoke Hime*) a un viaje por África y en concreto el desierto del Sahara en avión, emulando a **Saint Exupery**. Una auténtica aventura en la que los creadores de anime más famosos de Japón han compartido experiencias. Las fotos nos muestran cómo el éxito de *Evangelion* y *Mononoke Hime* ha revitalizado la figura del creador como objeto de culto y atención como solía ocurrir en los setenta y ochenta. La idea es editar un libro de fotos en el que los creadores expliquen su experiencia. ¿Os imagináis qué podría surgir de sus mentes en un escenario tan sugestivo? ¿Estaremos ante el génesis del anime definitivo realizado mano a mano por ambos creadores? Que no nos pase nada...

Akihabara Dennougumi

Nueva serie de TV con el tema tan original de guerreros luchadoras por la justicia, esta vez con trajes cibernéticos y en un ambiente de alta tecnología: Akihabara es un barrio deTokyo famoso por sus tiendas de electrónica.

Kamome, Franchesca y Tecchan lucharán contra bicharracos preferiblemente informáticos y robóticos para preservar la justicia. Digo yo. La serie cuenta con diseño de personajes de **Hiroshi Nagahama**, diseño de los espectaculares trajes cibernéticos a cargo de **Masami Obari** con visibles influencias de **Ikuto Yamashita** de *Evangelion...* y graficamente se nos presenta muy vistosa pero previsiblemente vacía de contenidos. Habrá que ver para juzgar. Por lo pronto se puede ver a las 5 de la tarde en la TBS.

Akihabara Dennougumi
©KA·NON/Kodansha·TBS

Card Captor Sakura

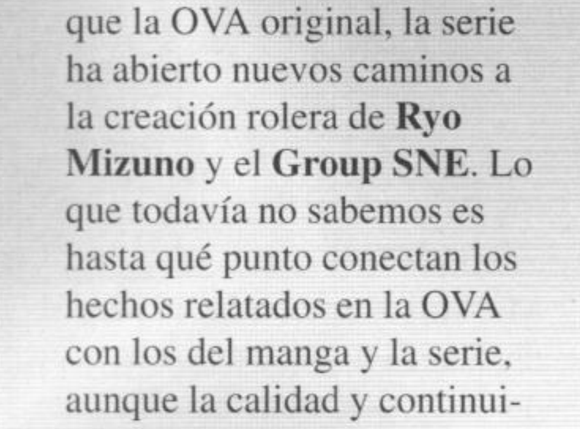
La obra de las CLAMP sigue cosechando un buen éxito en su versión televisiva animada que puede verse los martes a las 6 de la tarde en la NHK, la cadena nacional. Un diseño de personajes dulzón y engorroso pero efectista y adecuado con los objetivos de la serie (un público femenino de diecipocos años) y una animación estilizada y colorista son las bazas de un anime que podría entrar en la categoría de shoujo infantil tanto por sus alelados personajes como por su bucólico tono. Ya sabéis que ésto dura poco y el dramón venezolano no tardará en salpicar los plots de esta serie. Como curiosidad y evidentemente, una serie con este título no podía escapar de tener una nueva y ya extensa colección de cartas coleccionables y Trading Cards que ya están a la venta. Seguro que en el Salón del Manga en Octubre encontráis todas las que queráis.

BASARA

Este anime está basado en un famoso shoujo manga de **Yumi Tamura** pubicado por la revista de Shogakukan Bessatsu Shoujo Comic y está sorprendiendo a la audiencia con su elegancia y su tono adulto. La animación de la serie corre a cargo de la prestigiosa productora KSS y podemos encontrar a gente como **Hiromu Takamoto** como director de la serie o al veterano **Takao Koyama** en labores de supervisión de la serie. La serie difiere un tanto de la línea de acontecimientos presentada en el manga de Tamura aunque el guionista ha sabido capturar el tono mágico y medieval de la serie. A su vez los animadores han conseguido un resultado considerable a juzgar por las elegantes y estilizadas ilustraciones de la serie que hemos podido ver. Para variar, su temática y tono adulto la han hecho situarse, como otras muchas series similares, en la franja horaria nocturna, y se emite de las 0:35 a la 1:05 de los Jueves.

Lodoss Tou Senki

La *Crónica de la Guerra de Lodoss* se ha convertido en una serie revisitada gracias a la popularidad de la que goza la serie de televisión que con el subtítulo *Eiyuu Kishi Den* y basada en un manga publicado por Kadokawa se emite actualmente en TV Tokyo. Con un look revisado por el artista **Hiroshi Ousaka** y un tono más fresco y dinámico que la OVA original, la serie ha abierto nuevos caminos a la creación rolera de **Ryo Mizuno** y el **Group SNE**. Lo que todavía no sabemos es hasta qué punto conectan los hechos relatados en la OVA con los del manga y la serie, aunque la calidad y continuidad del universo parecen aseguradas entre los ya conocidos Parn y Deedlit y los nuevos personajes como Spark y la pequeña Neese. Recientemente se ha reeditado la OVA en una LD BOX de edición especial con mil cachivaches extra entre los que destacan un libro de ilustraciones de 16 páginas y un disco de vinilo ilustrado y coloreado con la banda sonora. Sólo para freaks. Os ofrecemos algunas ilustraciones extraídas directamente del majestuoso opening de la serie de TV para que se os caiga un poquillo la baba.



Gundam de nuevo en el "candelabro"

No, aún no hay serie nueva de Gundam en la TV pero dos noticias este mes son ciertamente destacables para los fans de esta legendaria serie. En primer lugar, Media Works ha publicado dos nuevos libros de ilustraciones. Uno en su colección Dengeki Mook titulado MS Encyclopedia en el que se reunen más de 800 ilustraciones de modelos de todas las series del UC en una cuidada edición tamaño A4. El otro libro es más interesante si cabe ya que se trata de una colección de crossovers entre los robots más importantes de las distintas series de Gundam realizadas por el excelente dibujante de mangas **Kazuhisa Konishi**, llamado *Gundam Crossover Notebook I* y que tiene un aspecto magnífico. La guinda del pastel la pone la reedición en Laser Disc de la serie original con regalitos (cómo no), entre ellos una tarjeta de teléfono e ilustraciones nuevas realizadas por el magnífico ilustrador, animador y dibujante de cómics que es **Yoshikazu Yasuhiko**.

Luis Alís Ferrer

Lodoss Tou Senki
©1998 Ryo Mizuno·Group SNE·Miyato Matsumoto/Lodoss Project/TV Tokyo

NOTICIAS ESPAÑA

FLASH NEWS

—Norma pretende sorprendernos muy pronto con dos lanzamientos de película: *Martian Succesor Nadesico*,

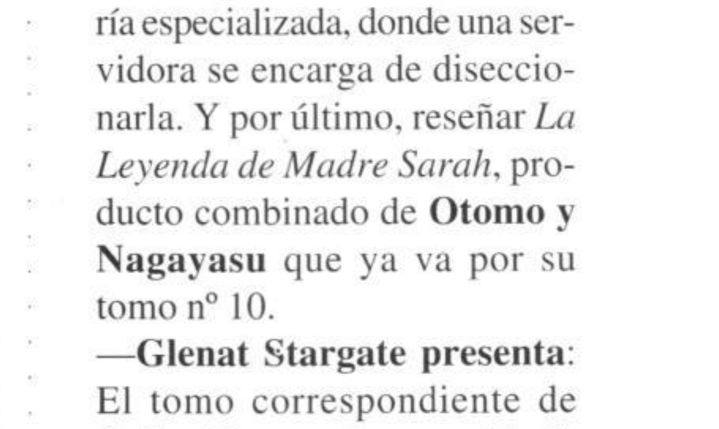
un manga a lo space-opera de **Kia Asamiya** que saldrá en una serie limitada de 4 números y *Flag Fighter* , otro cómic de **Masaomi Kanzaki,** con una versión infantil de otro manga de lucha del veterano autor de *Street Fighter.*

El estío se despliega por el horizonte como un póster pleno de agradables connotaciones y horas de ocio interminables para dedicarlos al deporte más sano, leer manga. Así que para todos vosotros, las últimas tendencias de este verano.

—**Planeta- de Agostini** Worl presenta: En formato tomo tenemos el volumen nº 38 de *DB*, ya entrando de lleno en plena "saga Bú", y en *Patlabor* de **Masami Yuuki** nº5, el combate definitivo Alfonso versus

Griffon. En las series limitadas hay algunos títulos nuevos como *Flame of Recca,* obra del mangaka **Nobuyuki Anzai** que se adentra en el mundo ninja de la época contemporánea y *Drakuun* una sci-fi de **Johji Manabe** con acción a raudales y aventuras extraterrestres. Unos empiezan y otros, gracias a Planeta, continúan como: el manga arqueológico *Explorer Woman Ray* nº 4 de **Takeshi Okazaki**, *Geobreeders* nº3 de **Akihiro Itoh** y el espíritu del manga hecho papel y tinta, *DB,* versión remake-colorines con los números 14 para la colección azul y 64, 65 y 66 de la colección color canario.Ah! y salen a la venta nuevos póster 3d de vuestra serie farorita. Adentrándonos ya en la sección **Biblioteca Manga**, *Yugo (***Akana y Makari**) termina en su volumen 8 (y para los más ansiosos, diré que se queda con la chica) para que otro nuevo manga se sume a la lista, *Encrucijada Mágica* de **Nem Mukudori**, mistery manga en clave de humor al más puro estilo Clamp que combina la comedia estudiantil con los sucesos paranormales y *Renka* de **Hiroyuki Asada**, otro ninja con un anacrónico brazo mecánico.

—**Norma The Best presenta:** Pues parece que Norma se está tomando una paúsa hasta Septiembre, así que se centra en sus series limitadas, *Trigun* nº 5 de **Yasuhiro Nightow**, donde poco a poco va desentrañándose el misterio que rodea al presunto destructor de Lost July, Vash la Estampida y *BT´x* nº3 de

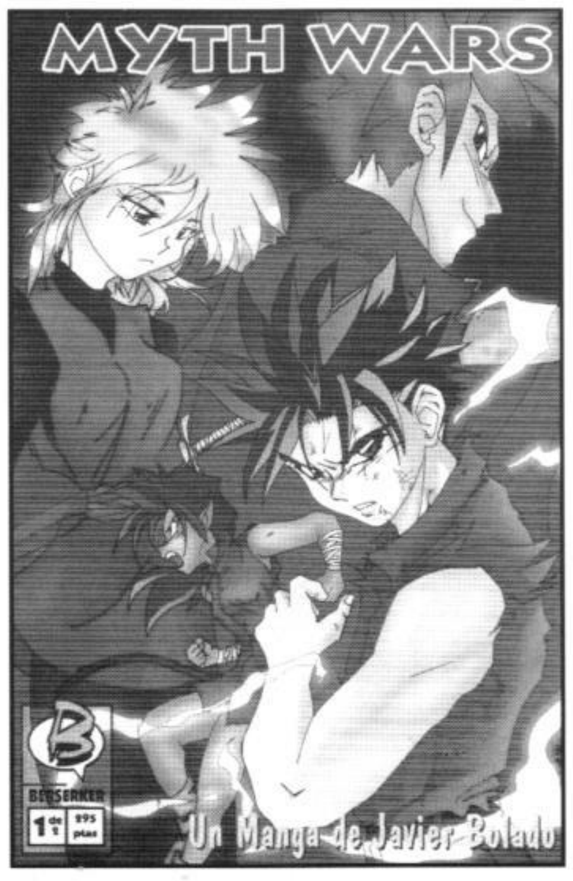


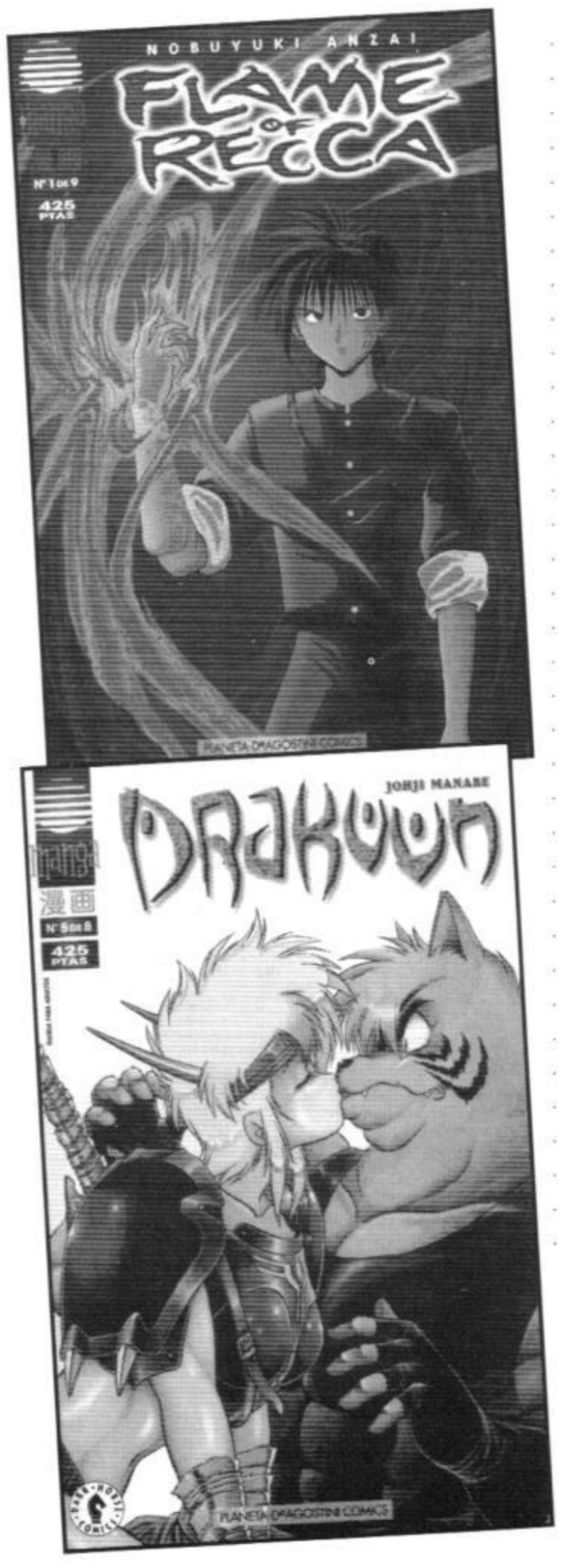
Masami Kurumada, la parodia Saint Seiya que no acaba todavía de despegar. En sección Gran Volumen, *RG Veda*, que llega a un final escalofriante. Si queréis saber más sobre esta obra magna de las Clamp, no tenéis más que buscar el **FanMagazine** en vuestra librería especializada, donde una servidora se encarga de diseccionarla. Y por último, reseñar *La Leyenda de Madre Sarah*, producto combinado de **Otomo y Nagayasu** que ya va por su tomo nº 10.

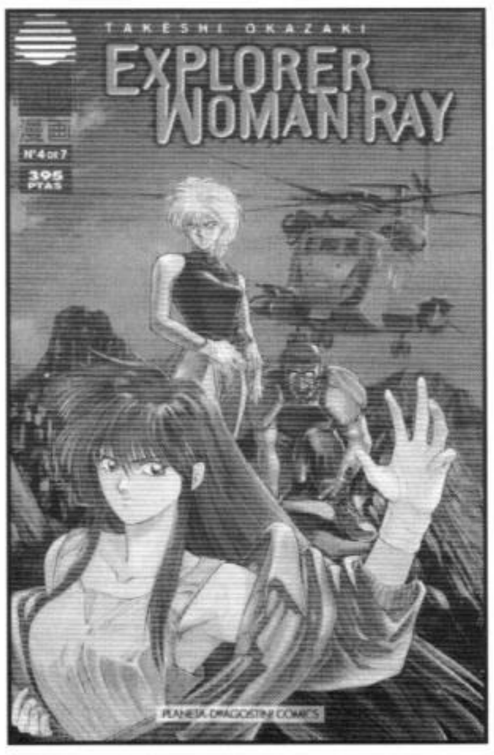
—**Glenat Stargate presenta**: El tomo correspondiente de *Sailor Moon* y el manga histórico *Ikkyu*, obra póstuma del que fue asistentente de Osamu Tezuka, **Hisashi Sakaguchi**, una de las mejores historias que he leído en mucho tiempo.

—**MANGA ESPAÑOL:** de la editorial **Berserker** un producto de corte manga que hará las delicias de los otakus, *Myth Wars* de **Javier Bolado**, un joven mangaka en sus primeros pasitos hacia la fama.

Eva Martínez Sanchis







VACACIONES!!

¡¡NO, MAMÁ, NO!!

¡MI VIDA, MIS CÓMICS, MIS PARTIDAS DE ROL!

¡¡¡MAMÁ, NO AL PUEBLO NOOOOO...!!!

EXPLORAR KIOSCOS...

8 HORAS ANDANDO Y ¿QUÉ CÓMIC ENCUENTRO?

DORAEMON

GRACIAS POR DEJARME LA REVISTA

¡OH!

CÓMO MOLA EL SUPER GUERRERO 5

¿EH?

PUES... LO MATO

¿POR QUÉ?

¡JO!

ES UN PERSONAJE BUENO... ¡NO PUEDES!

¡QUE NO!

¡ITÚ, SUELTA LOS DADOS!

¡OPS!

OYE, ¿POR QUÉ ECHAS ESPUMA POR LA BOCA?

¡AGH! SE LOS HA TRAGADO..

TE DIJE QUE NO LE DIERAS EL PLANO AL NIÑO ¡ESTO NO ES NINGÚN MONUMENTO!

LIBRERÍA...

?

¡EY! ¡¡QUE SE VA!!

¡¡FIESTA!!

¡¡POR FIN!!

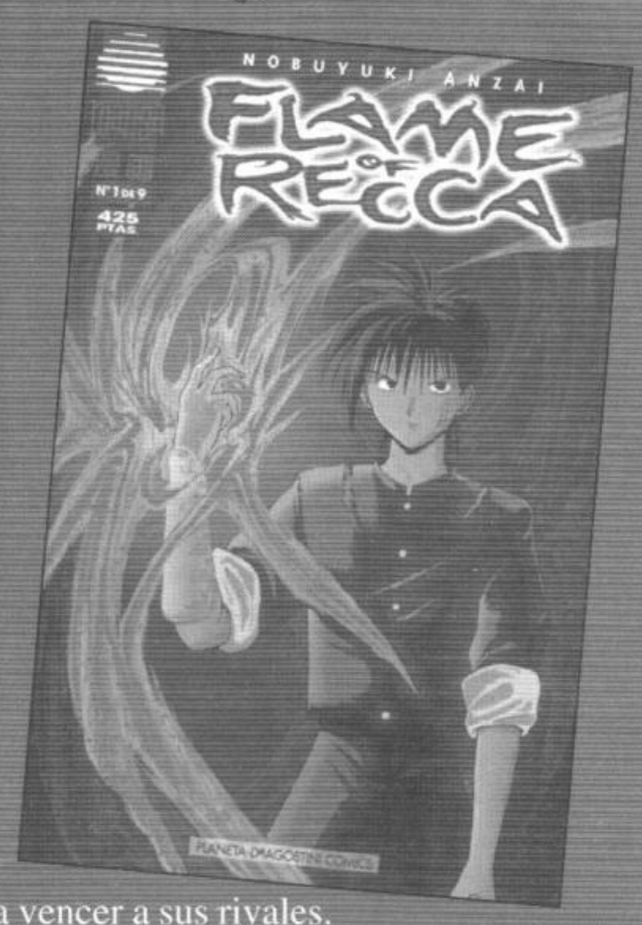
TENÍA QUE HABLAR

BUENO... ME VOY DE VACACIONES

SÉ QUE AQUÍ ME ECHARÁN DE MENOS

Pasen y Lean

FLAME OF RECCA



Un estudiante ninja con poderes de elementalista, en un entorno con toques sobrenaturales y algo de amor, convierten a está serie de manga en un buena conjunción de elementos para que tenga una buena aceptación en España.

El autor, **Nobuyuki Anzai**, nos recuerda a otra serie con características similares, *Yu Yu Hakusho*. La serie, publicada por Planeta De Agostini, consta de 9 números en los que podremos disfrutar de todo lo que pude sufrir y hacer el típico héroe de manga que se las ve y se las desea una barbaridad para vencer a sus rivales.

Nuestro héroe, Recca Hanabishi, es un joven e ingenuo estudiante de 16 primaveras, un poco tonto (como todos los héroes al principio) pero con un par de golpes bien dados del malo de turno de cada episodio ira espabilándose a la fuerza. Pelo revuelto y de aspecto enclenque, engaña con su aspecto, pero guarda un montón de trucos y técnicas de ninja en sus bolsillos que ha ido estudiando por su gran afición a ellos, y además posee un poder oculto, generar fuego en su mano al frotarla, como si fuera una cerilla.

Yanagui Sakoshita es una compañera de Recca, una rubita muy monina con aspecto de ingenua. Recca la considera la princesa que todo ninja tiene, y a la que ha de proteger y servir como mandan los cánones ninjas. También posee el poder de curar a otros sus heridas, y el compartir sus respectivos secretos los une en una gran amistad, que promete algo más.

Kagehoshi, típica mala misteriosa con aspecto desafiante y despampanante, es en realidad un fantasma obsesionado porque Recca acabe con su existencia, aunque más tarde se revelará un secreto que nadie se espera. Junto a ella aparece el típico plantel de secundarios, encabezados por Domon Ishijima, el matón grandullón de la escuela con cara de malo que se espera en todas las series, obsesionado por derrotar a Recca. Estos son los protagonistas del principio, aunque a medida que avance la historia aparecerán nuevos personajes que dan a la historia un cuerpo sólido y un buen contrapunto a la figura del protagonista.

El humor en la serie es continuo y las caras y posturas son muy graciosas, típicas de la comedia estudiantil japonesa, con dosis de amor y romanticismo, y algún secretillo oculto que otro. Unidos a un poco de misterio, algo de historia fantasmagórica y sobretodo, poderes paranormales y técnicas raras y secretas a las que todo el mundo recurre cuando se ve con el agua al cuello, y sobre todo, a un dibujo ameno y divertido sin llegar a ser estrambótico ni recargado, hacen que *Flame of Recca* sea un manga con todos los buenos alicientes que un mangamaníaco desea, sin esperar ninguna gran novedad y concienciándose que no va a ver nada nuevo, pero sí muy entretenido para estas largas y calurosas noches de verano.

La edición es típica, aunque el coloreado de la portada deja un tanto que desear, y el precio se mantiene como en las demás ediciones de Planeta, que a mi parecer son un poco caras. Las tramas son bastante buenas, aunque en algunos momentos pierde un poco, y en la mayoría de los casos está muy bien tratada. La traducción es aceptable y no se toma demasiadas libertades, salvo para aclarar algunos contextos.

En fin, nueva serie limitada de 9 numeros que promete, divertida y con buen dibujo, nada, nada a comprarla que se acaba, así que buen rollito.

(Oye, Javi, ¿tú crees que con esto último que he dicho Planeta me dará comisión o algo?).

Daniel García

Renka

El camino del samurai

El autor Hiroyoki Asada nos trae una nueva serie limitada de tan sólo dos números que nos cuenta las aventuras de un samurai con un brazo mecánico llamado Renka. Cada número cuenta una historia diferente y sin ningún paralelismo la una con la otra, salvo que las dos son protagonizadas por Renka y su socio Saikichi.

En esta miniserie de dos números encontramos varios personajes con caracteres muy diferentes, algunos de los cuales guardan secretos inconfesables, una muestra de cómo el autor crea sus personajes; Renka, por ejemplo, se sale un tanto de lo que se espera del héroe clásico, ya que carece casi totalmente de sentimientos y en más de un momento nos hace dudar de si realmente es más un muñeco que un ser humano. No es un desconocido en el mundillo de mercenarios y asesinos, ya que la flor de Loto, el significado del nombre Renka, tiene un cierto prestigio dentro de ellos. Su carácter es indiferente y parece que todo le importe más bien poco, cumple su misión y punto. De todas maneras tiene una especie de afán o curiosidad por conocer los sentimientos humanos, ya que a él o bien le faltan o es que no los ha descubierto en su interior.

El misterioso saqueador Saikichi es socio de Renka, y da un contrapunto de humor a la serie por su carácter, y sus ojos están tapados permanentemente por unas gafas de piloto. De aspecto amenazante y un poquito chulo, aunque con sentido del humor, su pelo corto despeinado y oscuro y su vestuario hacen honor al carácter que demuestra y a la profesión que desempeña.

La historia no es muy compleja pero encierra un misterio sobre el personaje de Renka que se aclarará a medida que transcurre el segundo volumen. En el primero se cuenta una historia suelta en la que se nos presenta a Renka y su socio Saikichi, sin demasiada profundidad para el lector pero llena de acción. En el segundo nos revela la identidad de Renka y nos muestra un lado más humano en esta historia. Como en el primero, la acción es candente, pero más limitada, con su gran malo de turno y la lucha final. En este número Renka intenta ser menos frío y más humano, dejar su lado de sanguinario asesino, pero dicha labor no resultará tan fácil.

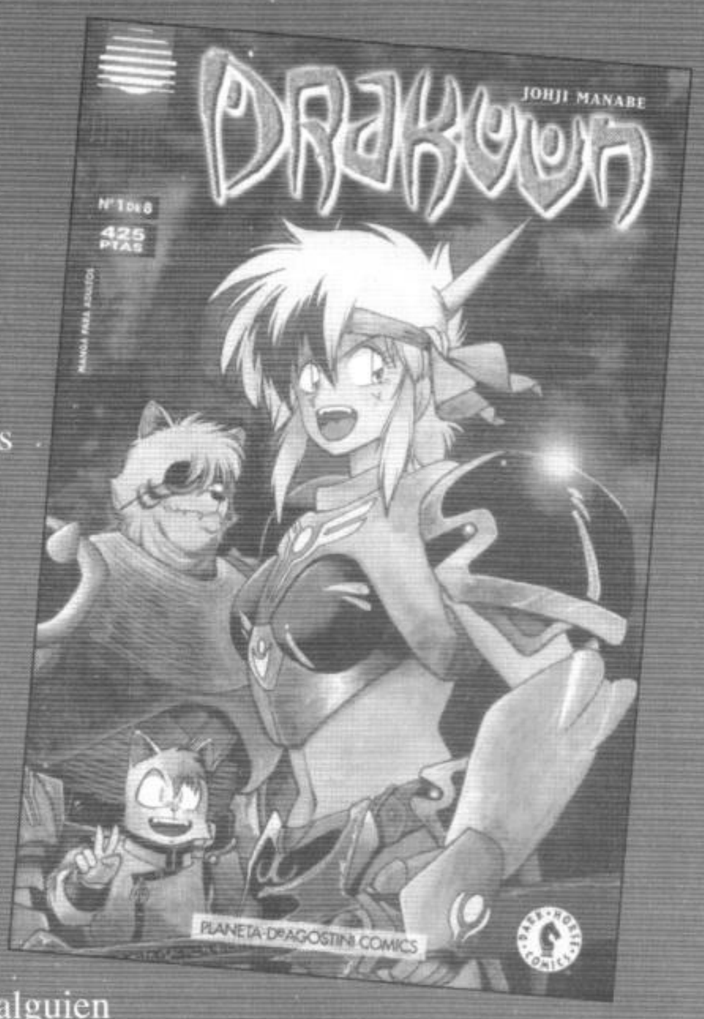
El dibujo es muy bueno, y el entintado mantiene la calidad. Es un tanto repetitivo en poses, pero muy bien llevado con la plasticidad de movimientos en las escenas de acción. Su autor, **Hiroyuki Asada**, posee un estilo personal que se sale de lo comercial, con un trazado a veces irregular e incluso difuminado, mezclando toques muy oscuros y páginas negras con otras muy claras, y un dibujo claro y conciso con otro más recargado y lleno de tramas y detalles, una mezcla de dibujo bastante buena y un estilo que se aleja de lo usual que últimamente vemos por aquí. El guión, por su parte, es bastante bueno, aunque cae en tics típicos en algunos puntos, y tiene matices diferentes y un tanto estrambóticos que lo alejan bastante de lo habitual. A mi parecer, lo mejor son los diálogos, pendencieros y con un punto dramático y violento.

La edición española de Planeta, en formato cómic book enlomado al mismo estilo que *Yugo*, le proporciona una sustancial mejora en la presentación y acabado, siendo un formato con más calidad, y las portadas tanto del número 1 como del 2 son bastante buenas, muy conseguidas, aunque el coloreado es sencillo y tampoco se puede decir mucho de él. El precio es bastante correcto, ya que el formato y la encuadernación están bastante bien y el cómic en sí a mi parecer merece ese gasto.

En definitiva, una buena historia algo corta que a más de uno sabrá a poco, con un arte muy interesante.

Daniel García

DRAKUUN

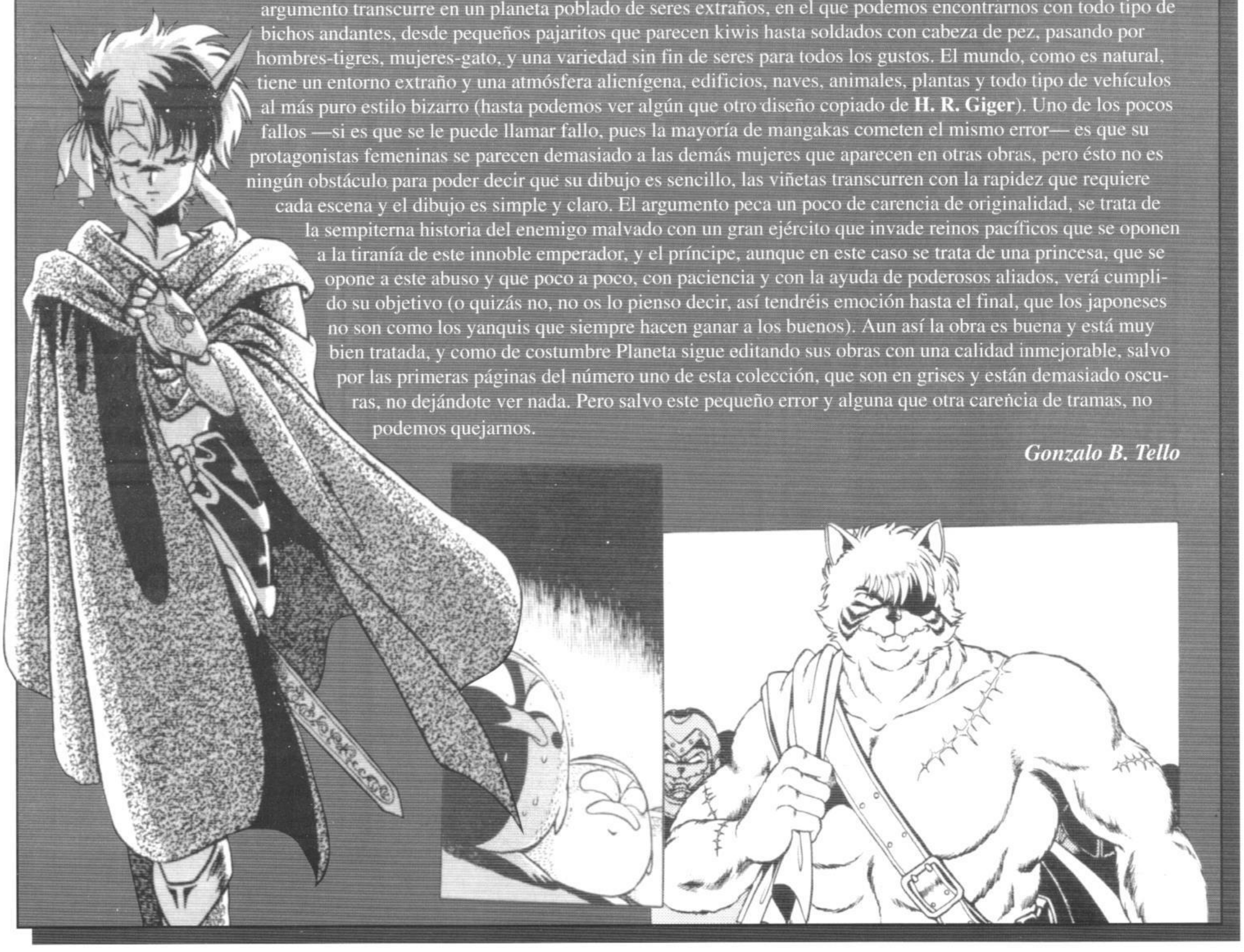


En estos últimos meses muchas novedades han ido apareciendo en nuestro territorio. Y una que tenemos que destacar es la aparición de la obra de **Johji Manabe**, uno de los dibujantes más prolíficos y con mayor éxito en el extranjero. Una de sus obras más conocidas, y que fue la que lo impulsó al éxito fue *Outlanders*, y tras ésta llegaron tanto *Caravan Kidd* como *Drakuun*, precisamente la que nos ocupa.

La historia de *Drakuun* comienza con la princesa Karla del país de Ledomiam; ésta se encuentra en la corte del emperador romuliano para firmar un tratado de paz. El emperador acaba de sojuzgar a los rebeldes de Ledomiam con un ejército imparable de gran potencia y fuerza (esto me suena a algo, pero no logro acordarme). Bueno, todo resulta ser una trampa de las fuerzas de Ledomiam para que Karla (que por si no os habéis dado cuenta tiene todas las papeletas para convertirse en nuestra protagonista) pueda atacar directamente al emperador, una especie de calamar de proporciones ciclópeas. Pero la estratagema de nuestra princesa fracasa y se ven obligados a retirarse. El emperador, tras este ataque, invade el país de Ledomiam y hace prisioneros a la hermana y al padre de Karla, que se ve obligada a escapar para que quede alguien con sangre real que pueda dirigir la rebelión y acabar con la tiránica dictadura de Gustav. A partir de este momento la cosa se desarrolla de la forma lógica: comienza una saga de aventuras en las que Karla encuentra a aliados y enemigos en su camino para poder liberar a su patria y a su familia. Entre los aliados encontramos una especie de hombre-tigre con grandes capacidades de lucha, su fuerza es capaz de detener tanques y sus capacidades de esgrima no hay ni que ponerlas en duda. En lo que respecta a nuestra protagonista, se trata de una mujer dragón, con el aspecto típico de una mujer muy hermosa pero con unos cuernos en su frente, únicos indicios de su origen alienígena. La muchacha tiene el típico carácter marimacho, bastante bruta, diestra con el manejo de la espada y con unas habilidades atléticas que le permiten realizar grandes acrobacias. Pero aunque aparente esa seguridad de heroína, tras esa piel se esconde una muchacha vulnerable que necesita a alguien a quien amar. Todo encaja, nuestros guerreros se enamoran y la combinación de ambos da como resultado unas máquinas de trinchar a todo Cristo que les lleve la contraria o pertenezca al ejercito del emperador Gustav.

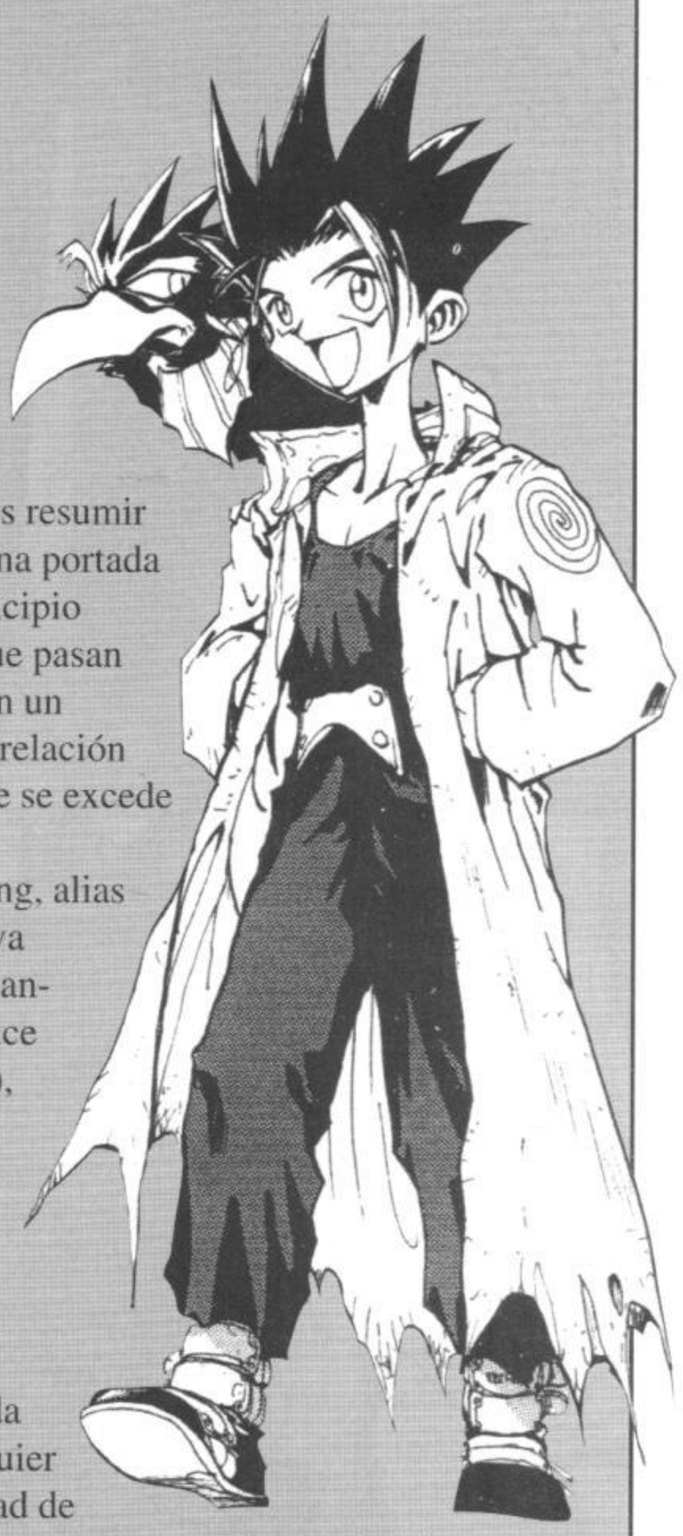
Dejando aparte la obra y echándole una mirada al autor, **Johji Manabe** es un especialista en crear mundos extraterrestres. Todo el argumento transcurre en un planeta poblado de seres extraños, en el que podemos encontrarnos con todo tipo de bichos andantes, desde pequeños pajaritos que parecen kiwis hasta soldados con cabeza de pez, pasando por hombres-tigres, mujeres-gato, y una variedad sin fin de seres para todos los gustos. El mundo, como es natural, tiene un entorno extraño y una atmósfera alienígena, edificios, naves, animales, plantas y todo tipo de vehículos al más puro estilo bizarro (hasta podemos ver algún que otro diseño copiado de **H. R. Giger**). Uno de los pocos fallos —si es que se le puede llamar fallo, pues la mayoría de mangakas cometen el mismo error— es que su protagonistas femeninas se parecen demasiado a las demás mujeres que aparecen en otras obras, pero ésto no es ningún obstáculo para poder decir que su dibujo es sencillo, las viñetas transcurren con la rapidez que requiere cada escena y el dibujo es simple y claro. El argumento peca un poco de carencia de originalidad, se trata de la sempiterna historia del enemigo malvado con un gran ejército que invade reinos pacíficos que se oponen a la tiranía de este innoble emperador, y el príncipe, aunque en este caso se trata de una princesa, que se opone a este abuso y que poco a poco, con paciencia y con la ayuda de poderosos aliados, verá cumplido su objetivo (o quizás no, no os lo pienso decir, así tendréis emoción hasta el final, que los japoneses no son como los yanquis que siempre hacen ganar a los buenos). Aun así la obra es buena y está muy bien tratada, y como de costumbre Planeta sigue editando sus obras con una calidad inmejorable, salvo por las primeras páginas del número uno de esta colección, que son en grises y están demasiado oscuras, no dejándote ver nada. Pero salvo este pequeño error y alguna que otra carencia de tramas, no podemos quejarnos.

Gonzalo B. Tello



Jing

El Príncipe de los Ladrones



Una historia de lo más común. Con estas palabras podríamos resumir toda la trama de *Jing*. Y es que la cosa es así de sencilla. Tras una portada de lo más llamativa podemos encontrar una obra que en un principio parece que promete fantásticas sorpresas, pero que a medida que pasan las páginas se va quedando en promesas y nos encontramos con un argumento por el que transcurren meras aventuras cortas y sin relación entre unas y otras. No significa que sea malo, simplemente que se excede de simplista.

Las primeras páginas nos presentan a un joven llamado Jing, alias «El Príncipe de los Ladrones». En sus vagabundeos siempre va acompañado por su amigo Kirsch, una especie de cuervo parlanchín. Resulta que Jing es un chaval de aspecto aniñado que luce un pelo como si hubiese sido peinado por un rayo (muy al estilo Gokuh), es bajito, delgaducho, con una personalidad extrovertida que le hace ganarse amigos y enemigos por donde pasa (es que todos los hacen en serie). Luce una gabardina zarrapastrosa al más puro estilo «inmortal» que le da un aspecto desastrado y andrajoso. Pero como es de esperar las apariencias engañan y resulta que debajo de esa piel de oveja se oculta el astuto lobo. Este enano es uno de los más habilidosos ladrones de la historia, con capacidades extraordinarias para la poco honrada profesión del hurto, que se pasea por el mundo apropiándose de cualquier tesoro que esté a su alcance. Su compañero el cuervo tiene la capacidad de fusionarse con Jing y se transforma en una especie de cañón de mano capaz de hacerle unos bonitos agujeros a cualquier cosa que le lleve la contraria. El problema es que el pajarraco tiene una personalidad bastante diferente, pues sólo es capaz de mostrar sus habilidades si hay alguna bella mujer cerca para que pueda admirarlas, lo cual pone en más de un apuro a Jing. Ambos forman el equipo perfecto y salen indemnes de la mayoría de las situaciones (son los protagonistas).

Todas las aventuras se desarrollan en un mundo pseudomedieval, de esos que tanto les gustan a los japoneses, con casas de aspecto bizarro, una vegetación alienígena y en el que los medios de transporte son tirados por bestias tan dispares como ballenas terrestres, especies de bueyes respondones, dragones con un gran instinto maternal y cosas por el estilo. Como es lógico, cada una de las historias transcurre en lugares distintos con la típica protagonista femenina que ayuda a nuestro héroe, el malo de turno que trata de ponerles las cosas difíciles, y siempre un nuevo botín. A medida que nos vamos sumergiendo en la obra encontramos que las cosas se van desmadrando. Pero del mismo modo cada página nos impulsa a continuar y en ningún momento nos permite despegarnos de ellas.

Ésta es la primera obra de **Yuichi Kumakura**, tiene un estilo que ya hemos encontrado en otras, tanto en el dibujo como en el desarrollo de los diálogos. Son una mezcla entre los de **Yasuhiro Nightow** en *Trigun* y **Ryusuke Mita** en *Dragon Half*. Al igual que los dos anteriores el dibujo de la obra alterna de forma continuada las viñetas desmadradas y personajes SD junto a un diálogo totalmente descabellado y humorístico.

Si bien la reproducción española parece respetar al máximo la obra, la pena es que haya salido al mercado en formato comic book, en vez de en formato prestigio. Debido a ésto la obra se divide en dos números dejándote con las ganas de saber qué sucederá, pero todo se arregla teniendo un poquito de paciencia, que con las vacaciones tan encima, el mes se pasa volando. La calidad del papel sigue siendo el de costumbre, pero parece que con el tiempo las cosas evolucionan y en algunos casos hasta mejoran. Y éste es el caso de Jing. La mayoría de las viñetas son claras y permiten ver lo que sucede en todo momento, y el tramado ha sido respetado en todo lo posible. Basta decir que la obra es una de las mejores en cuestión de calidad de edición que nos ha traído Norma a nuestras tiendas. Un notable para estos muchachos.

Gonzalo-B. Tello

LECHE EXPLOSIVA

De nuevo Norma Editorial nos ofrece una obra de Itoyoko dentro de su línea de manga erótico, en este caso *Leche Explosiva*, que toma su nombre de su protagonista, Eva Milk, una voluptuosa rubia propietaria de un enorme emporio financiero y viciosa sexual —no necesariamente en ese orden—, y de sus andanzas sexuales. La historia no tiene ninguna pretensión más que introducir repetidas escenas de sexo, y se basa en la débil excusa de que la susodicha se presenta para pasar unos días en Japón, en casa del director de una de sus empresas subsidiarias ausente, y usará su posición privilegiada para someter a sus caprichos sexuales a la joven hija de éste, su amiga y diversos personajes de corta vida en la historia (uno por polvo).

El guión de este manga sigue la línea habitual, y no se debe buscar en él otra cosa que una ligera excusa para introducir las diversas escenas de sexo, que en este caso sigue la línea de dominación y sometimiento al superior bastante comunes al género OL (Office Lady), aunque también contiene referencias a otros géneros como el SM y la Dominación. Sin embargo, es de agradecer que Norma haya insistido en este autor (posiblemente se haya hecho con los derechos de la mayoría o todas sus obras junto con *Dragon Pink*) ya que entre lo mucho y bueno de la producción erótica japonesas, **Itoyoko** es un autor destacado, y en esta obra, posterior a *Dragon Pink*, se puede apreciar la gran calidad de su dibujo y su trabajo en general. Lástima que la edición peque de los mismos defectos que siempre.

Como curiosidad, se puede observar la curiosa alternancia de viñetas censuradas con otras que escapan a este proceso. No es al único autor al que le sucede, y es que los censores japoneses ya no son lo que eran. Esperemos que publiquen algún trabajos suyo más, que los hay y muy buenos. ¡Y con guión de verdad!

The JavHunter

ENCRUCIJADA MAGICA

Este manga resulta muy curioso, por cuanto mezcla una serie de estilos y de géneros que producen un resultado muy interesante. Sin embargo, antes de hablar de sus virtudes, que las tiene, veamos sus defectos. El guión resulta a veces complicado de seguir, ya sea por la traducción o porque el autor lo hizo así, pero acaba confundiendo al apelotonar a veces demasiada acción y argumento en pocas viñetas, sobre todo teniendo en cuenta que la historia hace muchísimas referencias a cuestiones de religiosidad y espiritualidad japonesas, mezclándolas con gran cantidad de referencias acerca de espiritismo que pueden ser muy comunes o de dominio público en Japón, pero que aquí en España requieren una mayor explicación, por lo menos para todos aquellos que no hayan seguido con asiduidad obras como*Tokyo Babilon*, por ejemplo. El autor da muchas cosas por sabidas, o por lo menos por conocidas de oídas, y sus explicaciones al pie son por lo tanto más bien escasas, así que yo hubiera preferido alguna nota explicativa más de los traductores, que posiblemente conocen más de estas tradiciones japonesas que yo. En cuanto al dibujo, me recuerda en muchas ocasiones al de **Ray Omishi** en su *Bakuretsu Hunter*, y como en aquel me parece que a veces se le va la mano con la tinta, dejando muchas páginas (sobre todo a la hora de dibujar espíritus y escenas de acción) demasiado oscuras, algunas casi negras.

Y aunque parezca que *Haunted Junction* no me ha gustado nada, en realidad es todo lo contrario. El guión es, pese a su ligera obstrusidad, muy divertido, con ligeros toques "H", y la historia promete a lo largo de los siete volúmenes que le quedan muchas horas de diversión con esos personajes tan dispares y maniáticos, y el arte, pese a su oscuridad en algunas fases promete. La edición, gracias a Dios, sigue la línea de todo lo últimamente publicado por Planeta, y con eso está todo dicho. En dos palabras: im-pecable.

The JavHunter

Cutey Honey Flash

Muchos recordaréis que os avanzabamos hace ya varios meses la emisión de la nueva serie de anime *Cutey Honey Flash* de mano de la Toei Animation, que tanto en diseño como en origen venía a ser la sustituta de *Sailor Moon*. Lo cierto es que toda la historia empieza aquí , con el shoujo manga de **Yukako Iisaka** que se basa en los personajes creados por el celebérrimo **Go Nagai** y que ha sido publicado por la editorial Shogakukan en su revista Flower Comics. Viendo como ha acabado todo, la comparación con el manga de *Sailor Moon* creado por **Naoko Takeuchi** es casi obligatoria, y hemos de decir que estamos ante un producto digno y correctamente realizado pero que no alcanza las cotas de originalidad y brillantez del manga de la **Takeuchi**.

De hecho se podría argüir visto el proceso que es un trabajo de encargo del mismo **Nagai** y la Toei, no en vano la relación entre Dynamic Planning y la empresa de anime es excelente tras muchos años de fructífera colaboración. Se echa de menos algo de vidilla, de pretensiones, en un manga que es sobre todo fácil de leer (va dirigido a niñas de la escuela primaria), no se complica la vida gráficamente como hacen muchas de las artistas del género y carece de la vida y la energia que, dentro de su patetismo adolescente, desprendia la pandilla formada por Usagi Tsukino y sus amiguitas.

Sin embargo estos hándicaps pueden volverse ventajas en cuanto cambiemos la perspectiva crítica: su asequibilidad lo hacen apetecible para cualquier tipo de público que no quiera complicarse la vida, bien porque su mente no da para más (lease niños de primaria), bien porque en ese momento no quieran romperse la cabeza con el *Watchmen* de **Alan Moore** o el *Buddha* de **Osamu Tezuka**. Así que preparaos para pasaros al menos un rato divertido con las aventuras de Honey Kisaragi, una hermosa adolescente hábil para los deportes de esgrima cuyo padre es un eminente científico que tras desaparecer un día sin dejar rastro envia a un misterioso mensajero para que entregue a Honey un collar que la transforma en una poderosa y multiforme guerrero que cual Mortadelo es capaz de transformarse en diferentes personajes para realizar las más diversas tareas en la lucha contra el mal. En este caso el malo es una malvada señora llamada Panther Claw que aterroriza al mundo con una variedad de monstruos mutantes que da miedo.

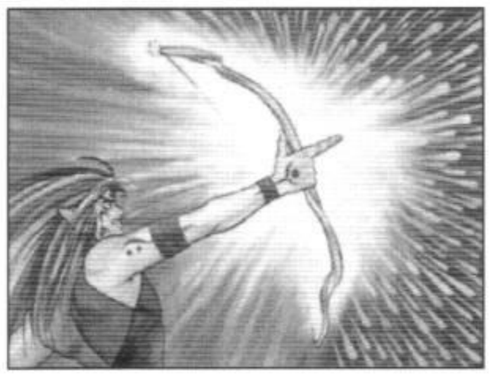
Por supuesto cualquier parecido con el manga original de **Go Nagai** es pura coincidencia: en el tebeo del creador de *Mazinger* los pechos femeninos al aire, los chorros de sangre a borbotones y los monstruos mutantes más horripilantes estaban a la orden del día. La serie de anime que se hizo en su día era algo más suavecilla pero se parecía como un huevo a una patata si la comparamos con la nueva *Flash*. Se trata de un producto de consumo con pocas pretensiones y un tanto vacío de contenido y carente de originalidad pero agradable y entretenido. Supongo que funcionaría bien en nuestro país si algun avezado responsable de TV se animara a emitirla (ja ja ja —JJ).

Luis Alis

LOS T.C.G. EN JAPÓN

(o el retorno de las cartitas japonesas)

Como pudimos ver en el numero siete, los sistemas basados en el popular juego de Wizards of the Coast, Magic the Gathering estan teniendo un exito casi geometrico en el pais del sol naciente, y tal como prometí entonces, ahora vamos a intentar profundizar en los sistemas que mayor acogida y afición se han ganado alli, especialmente en el Monster Collection, y comprender su estilo y funcionamiento.



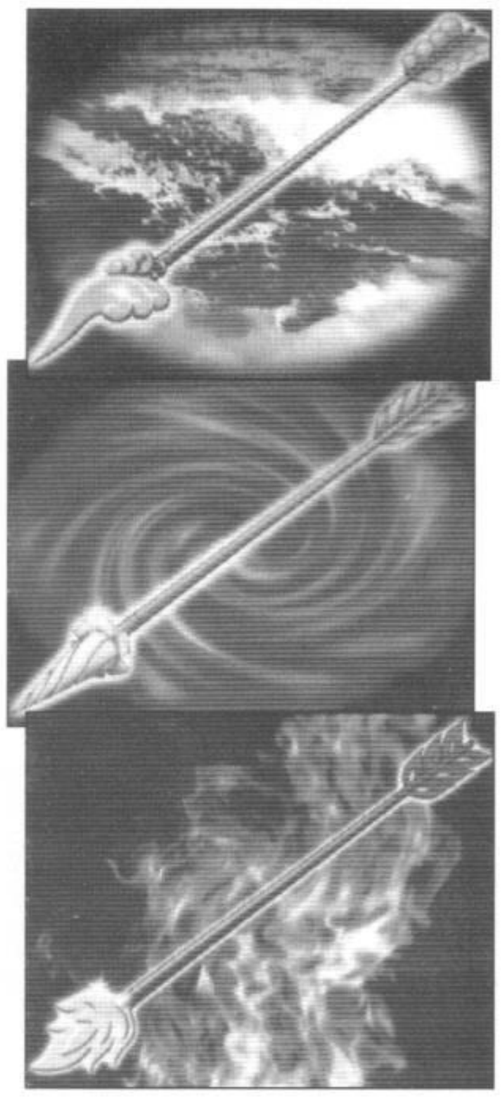
Pues bien, tras unos cuatro o cinco meses desde que escribí el articulo sobre las cartas, el ya enorme éxito que tenían por aquel entonces estos sistemas ha aumentado todavía más, si cabe, hasta convertirse en algo ya cotidiano para el clásico jugador de rol. El término que se ha dado en Japón para los juegos de cartas es T.C.G., que son las siglas de Trading Card Games. De momento, ya pueden verse anunciadas con total normalidad en cualquiera de las publicaciones mensuales para aficionados al rol, y en su mayoría pueden comprarse en cualquier kiosco de la esquina.

Como nota anecdótica, para todo aquel aficionado al Magic (como yo, debo puntualizar, antes de que nadie intente reprenderme o tacharme de parcial), hay que finalmente confirmar que, contrariamente a lo que ha ocurrido en el resto del mundo, el sistema de Wizards of the Coast, lejos no obstante de haber fracasado en Japón, ha quedado relegado a un lejano puesto de cola tanto en ventas como en número de aficionados si lo comparamos a los sistemas propios de Japón. Aunque resulte increíble, incluso el sistema de *El Señor de los Anillos*, de I.C.E. (Iron Crown Entertaiment, Inc.), editado y distribuido en Japón por Yanoman (la creadora de *Legends of Yokai*), está teniendo una acogida mucho mayor que el de Wizards, especialmente ahora que ha aparecido su complemento limitado «The Dragons».

Pero bueno, como he dicho al principio, los T.C.G. que realmente están triunfando en Japón son los nacionales, y últimamente se está bombardeando el mercado con todo tipo de estos productos , y junto al *Legends of Yokai* de Yanoman y el *Pocket Monsters* de Gamefreaks, Bandai ha lanzado al mercado su propia conversión de T.C.G., el *Chaos Gear*, un sistema por colores, puntos de poder, hechizos y criaturas con muchas características comunes al *Magic*. De momento sólo puede adquirirse la baraja para empezar y el sobre básico, pero como en cualquier T.C.G. que se precie, ya se han anunciado las primeras ampliaciones. No obstante, Yanoman, que no quiere quedase atrás, acaba de editar, en colaboración con Toho y Tohoseiga, una nueva

colección de cartas basada en el monstruo más mítico de toda la filmografía japonesa, y que lleva por nombre *The Legends of Godzilla*. Las primeras barajas, que han aparecido con carácter limitado, salieron al mercado en junio de este año y de momento han sido todo un éxito.

Pero hablando de éxitos, ningún sistema de T.C.G. está ni acercándose al casi fenómeno social (a escala de los aficionados, que quede claro) que está teniendo el *Monster Collection* del Group SNE. El juego va ya por su cuarta ampliación, y de momento, no parece estar ni remotamente cerca de acabar. Gráficamente, las cartas han seguido aumentando su ya exce-



lente calidad, sin perder en ningún momento ese estilo de manga y anime que las caracterizaban. Como sistema en sí, no es demasiado simple, aunque no llega tampoco a hacerse lento ni injugable. Básicamente, las bases se parecen un poco a las del *Magic*, ya que el sistema se halla dividido en palos de colores, uno por cada uno de los elementos. Estos palos se potencian con las cartas de poder, que te permiten bajar de tu mano criaturas, conjuros y hechizos. En mano pueden conservarse hasta un máximo de 7 cartas robando una por turno y teniendo que desechar una si la cantidad excede la permitida. Nada de ésto sonará muy extraño a los aficionados al *Magic*, pero no obstante, sí tiene una diferencias fundamentales con respecto a éste. En principio, al igual que ocurría con *El Señor de los Anillos*, se introduce el uso de un dado (en este caso de seis caras normal y corriente, sin ojitos ni detalles), para decidir el resultado de los combates, potenciar hechizos y salvar situaciones. El objetivo de victoria, paralelamente a quitar toda la energía a tu adversario, también consiste en desarrollar una historia (no predeterminada, como en el caso de *El Señor...*) para llevar a buen término la victoria. Así pues, habrá animosidad en las criaturas, exactamente igual que ocurre en el *Sword World*, y podrás divertirte sintiéndote protagonista de las situaciones.

De momento, al igual que ocurre con el *Magic* en occidente, el *Monster Collection* ya tiene historias derivadas de sus personajes, incluso aparte de la creadas en el *Sword World*, y la afición al juego ha llegado incluso a dejar a Tokyo sin existencias de cartas una semana. Y es que, cuando a los otakus japoneses les da por algo, les da fuerte.

Y pensar que al principio no les gustaban...

DARKMIND

1- En este sector se pone el nombre de la criatura, que en este caso es Godzilla, el gran rey de los monstruos.
2- Este círculo indica la cantidad que marca el valor del monstruo que en este caso es de siete. Ésto representa la cantidad de puntos que hay que gastarse en ella para poderla bajar al juego.
3- En este sector se indica el tipo de carta de la que se trata. Godzilla es un carta tipo criatura, que puede ser bajada al juego para el combate.
4- Aquí se indica de que película se ha tomado la foto de la ilustración. En este caso, este Godzilla es el de la película de Toho de 1991 Godzilla VS. King Ghidorah.
5- En este cuadrado se indican los puntos de vida de la criatura. Esto representa la cantidad de daño que el monstruo puede recibir, que en este caso en concreto es de diez puntos.
6- Estos rectángulos representan las capacidades especiales de la criatura, (como en este caso con fuego, electricidad y la tierra).
7- Ésta es la capacidad defensiva de la criatura, que se compara directamente con la capacidad ofensiva de la criatura con la que combate. El factor de defensa de Godzilla es tan sólo de dos, lo que le hace muy vulnerable a los ataques de otras criaturas.
8- En este círculo se indica el factor de combate del monstruo. En este caso, es una de su mayores ventajas, ya que ocho puntos de vida convierten al rey de los monstruos en una potencia de combate a temer.
9- Aquí se indican los ataques especiales de la criatura, que en este caso son sus clásicos rayos de fuego radioactivo que causan un daño masivo sobre el oponente.

Tira los dados

— Para los aficionados a *Lodoss* hay buenas noticias este mes. A causa de la emisión televisiva de la nueva serie sobre la isla maldita, el Sword World está realizando una actualización de su sistema en la isla, que con franqueza, tenían desde hace unos años un poco olvidado. Al parecer, se están añadiendo las mejoras y cambios que el Sword World había introducido últimamente y que nunca se llegaron a adaptar al mundo de *Lodoss*. Lástima que jamás llegue por aquí...

SWORD WORLD

— Más occidentalizado se puede ya encontrar en muchas tiedas especializadas de rol en España la adaptación al sistema de rol del complejo mundo ideado por **Masamune Shirow** de *Appleseed*. Por desgracia no es oficial, aunque está cuidadosamente confeccionado. Si puedes hacerte con uno, no te lo pienses.

FIGÚRATE

REPARANDO LAS RESINAS

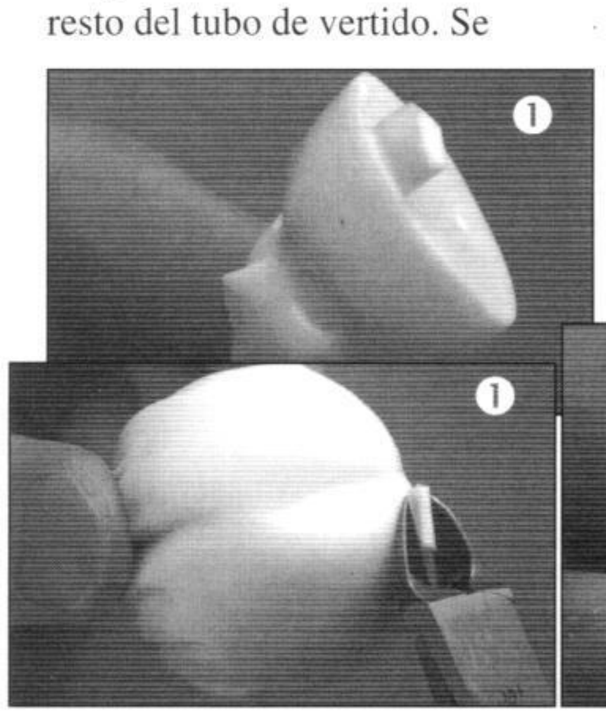
Este mes he creído conveniente hacer un serio repaso al tema de las imperfecciones con las que nos enfrentamos al pulir una figura de resina antes del pintado y sus soluciones.

Como se puede ver, estamos retomando un tema que ya se abordó en uno de los primeros capítulos de esta sección, cuando comparamos los defectos y virtudes de los vinilos y las resinas. Algunos iniciados en ésto de las maquetas siguen preguntándome respecto al tema, por lo que puedo deducir que anteriormente quizá di muchas cosas por sabidas, que se tocaron sólo en superficie o que se quedaron definitivamente en el tintero. Mea culpa, mea culpa. Voy a intentar solucionarlo con un análisis más concienzudo.

Uno se da "cuen" sólo con abrir la caja, de que son varias piezas las que conforman la figura. Un estudio más detallado nos permite observar que no siempre encajan entre sí como debieran, además de presentar unas antiestéticas rebabas, poritos y un indeseablemente patente surco de molde. Asaltemos todos estos problemas uno a uno.

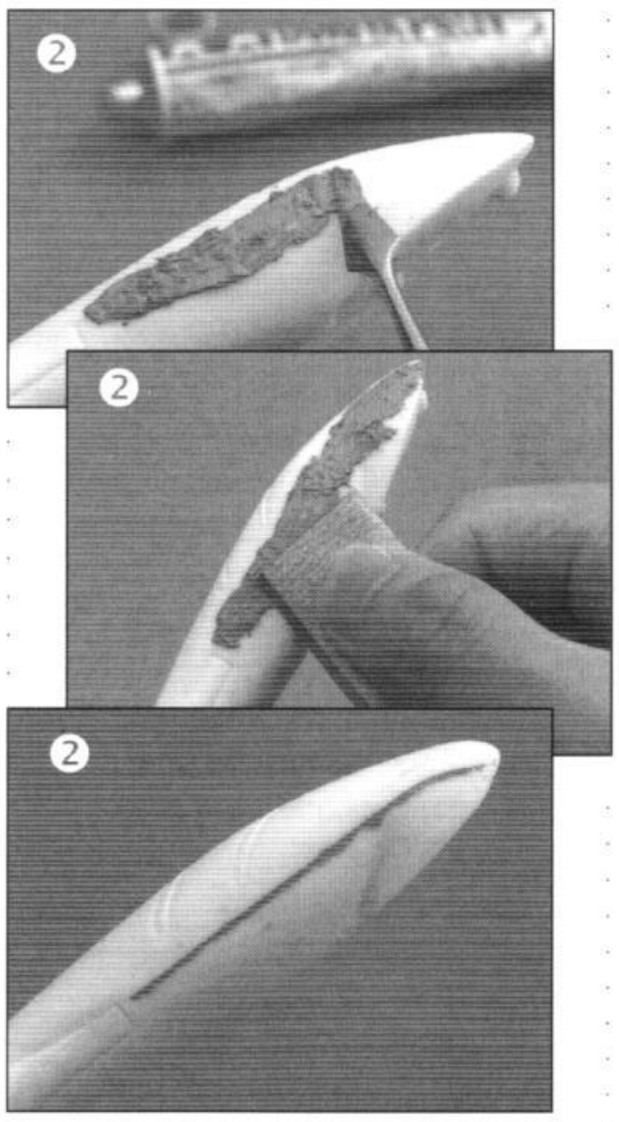
Caso 1: Rebabas

Es el resultado de un encaje irregular del molde o bien un resto del tubo de vertido. Se eliminan con facilidad con una cuchilla afilada o con un "cutter" si son finas, y se usará una tenacilla de corte en el caso de ser un resto del tubo de vertido, siendo necesario un posterior lijado. Lo siento, pero ésto no tiene más vueltas.



Caso 2: La junta del molde

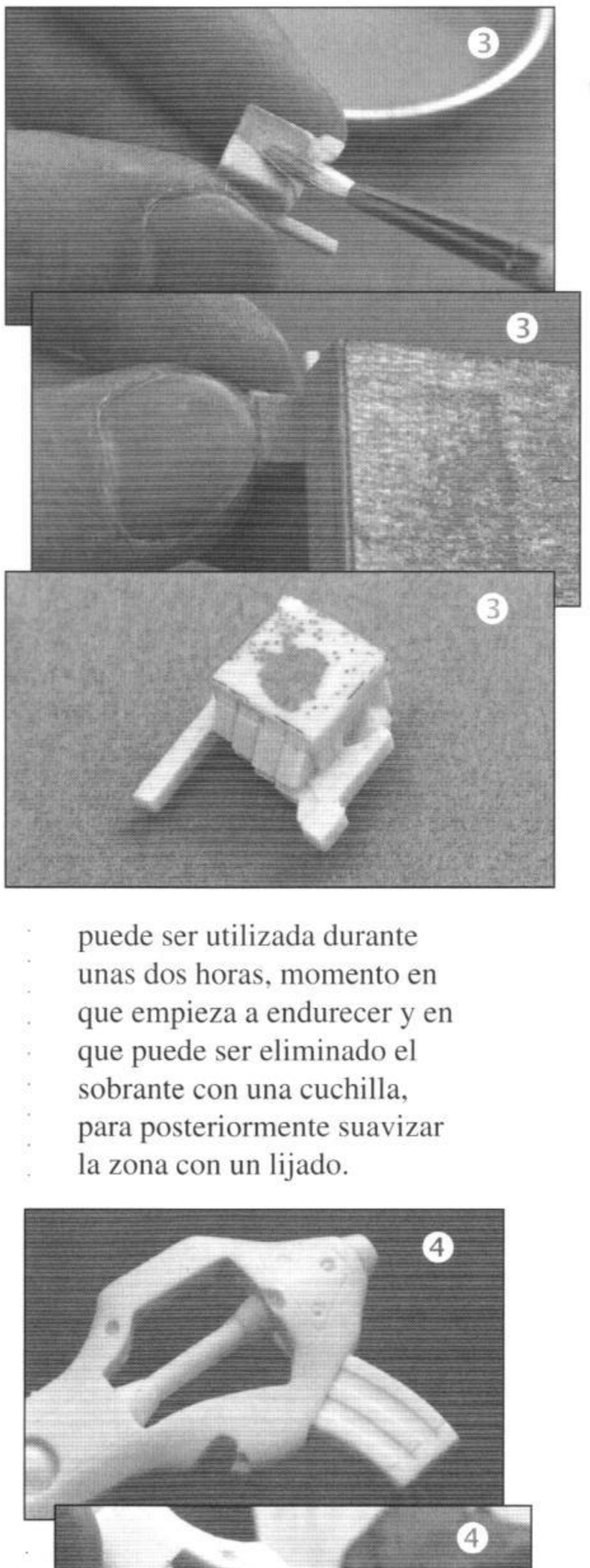
Aparece en forma de un pequeño surco alrededor de toda la pieza. Por lo general, si es superficial, la acción de una cuchilla y de un leve lijado lo hace desaparecer.



En el caso de presentarse un surco profundo tendremos que rellenarlo y para esto es conveniente utilizar pasta tapa-poros. Se presenta en un tubo de estaño y tiene la textura de la pasta de dientes. Se debe aplicar a lo largo de la grieta tal y como sale del tubo, con ayuda de una lanceta, y esperar a que seque, adquiriendo entonces las propiedades de un plástico. Posteriormente un lijado suave elimina los restos de pasta y la junta queda perfectamente cubierta.

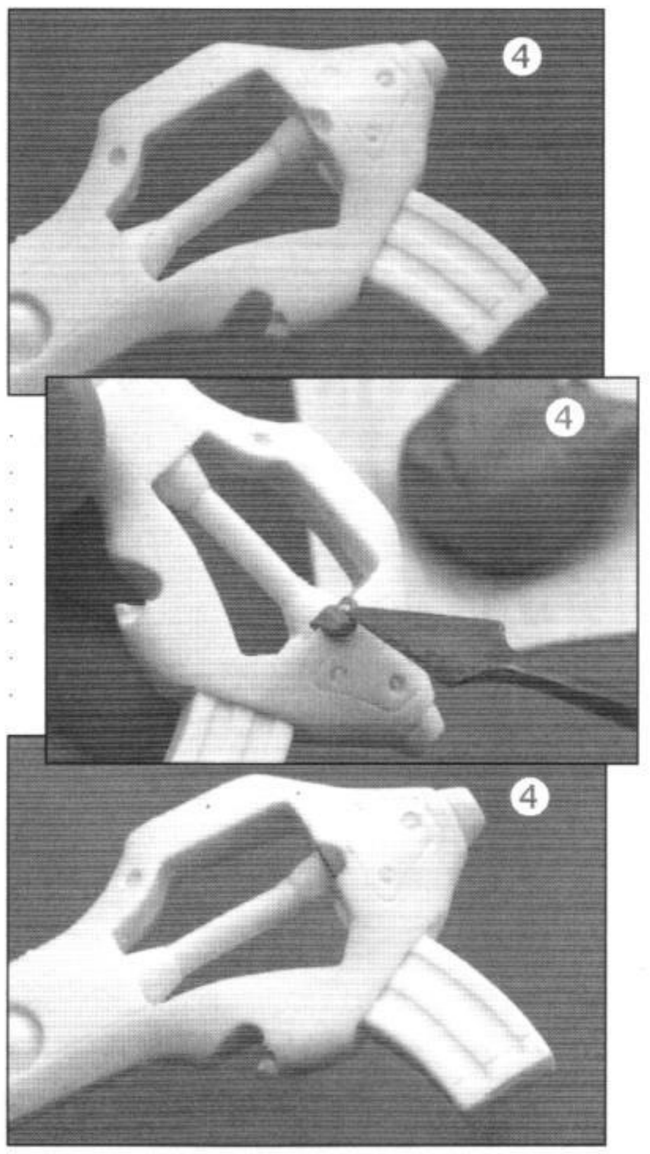
Caso 3: Los poros del plástico

Aparecen inevitablemente en mayor o menor cantidad en la superficie de la pieza, ya que la resina es líquida en el momento del vertido en el molde y cada burbuja degenera en un poro cuando pasa a estado sólido. Suele ser el menor de los problemas porque la misma capa de imprimación previa al pintado los cubre bastante bien. No obstante, la mejor manera de eliminarlos es utilizando pasta tapa-poros. Es conveniente diluir la una pequeña cantidad de pasta con unas gotas de acetona hasta obtener un líquido algo espeso, que aplicaremos con un pincel sobre la superficie porosa. La solución penetra en los poros y la rápida evaporación de la acetona le permite solidificarse en segundos, quedando sólo que lijar suavemente hasta conseguir un área homogénea y nivelada.



Caso 4: Las coqueras

Son poros derivados de una burbuja medianamente grande durante el fraguado de la resina, yendo más allá de las prestaciones de la pasta tapaporos. El proceso de reparación consistirá en preparar una pequeña cantidad de pasta epoxi (producto bicomponente de endurecimiento por reacción química endotérmica), (roger tango delta —JJ) y rellenar el hueco convenientemente con ayuda de una lanceta o el filo de la cuchilla. Es tan manejable como la pastilina (huy, la flafliflofa —JJ) y puede ser utilizada durante unas dos horas, momento en que empieza a endurecer y en que puede ser eliminado el sobrante con una cuchilla, para posteriormente suavizar la zona con un lijado.



Gabri del Río

JUNIO

por **Sugoi Ochinko** y **Takeshi Kakeru**

MODELOS A SEGUIR

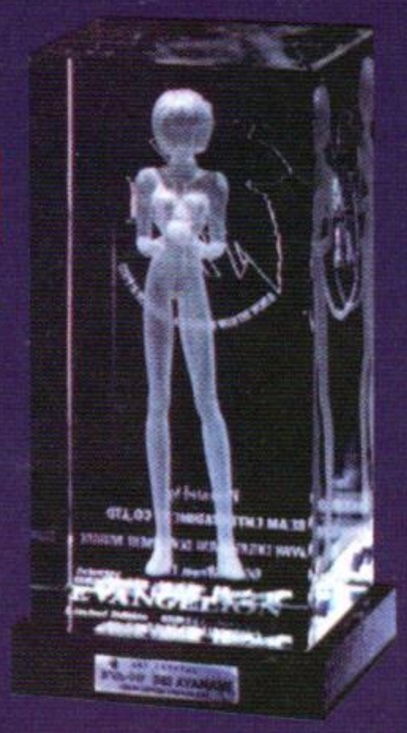
Auge Aluusqull del manga *Five Star Stories.* **(1:100, 235 mm) Volks. ¥24.800**

La estrella de este mes es sin duda esta magnífica figura de un robot tan espectacular como se puede esperar siempre de los diseños del inigualable **Mamoru Nagano**. El Auge es en realidad un prototipo del Knight of Gold, y sigue la línea inconfundible de los gigantescos robots de *Five Star Stories*, la obra magna de su autor. Además, éste y otros modelos de Volks se encuadran dentro de la serie MM (Mechanical Moving), kits totalmente articulados. Genial, aunque difícil.

Minato Haruka de la serie *Martian Succesor Nadesico* **(1/8,— mm) Hobby House. ¥7.800**

Otra de las figuras del plantel femenino de *Nadesico*, también es adecuada para principiantes dada su relativa simplicidad. Tan sólo las piezas del pelo son un poco más delicadas, y el esquema de colores seguido por el modelista a la hora de pintarla no presenta demasiada complicación. Sin embargo, da mucho de sí si se quiere profundizar en el trabajo de pintado. Pero cuidado, tenerla delante produce unos irresistibles deseos de comprarse el resto de la colección, así que cuidado con el frenesí otaku. ¡Estáis avisados!

Rei Ayanami "3D crystal art" de la serie *Neon Genesis Evangelion.* **(1/1000) Beam Entertainment. ¥98.000**



Y si el mes pasado os mostrábamos al EVA-01 tallado en cristal, no queríamos dejar pasar la ocasión de enseñaros otra figura realizada de la misma manera, pero en este caso de una de las protagonistas de la serie, Rei Ayanami. Con el mismo nivel de detalle (una auténtica filigrana) y con el mismo desorbitado precio, por si los otakus más recalcitrantes no habían tenido bastante con su lucha interior para sacrificar todos sus ahorros y comprarse el EVA de cristal, ahora sufren de apoplejía nerviosa al intentar decidir cuál de los dos bloques transparentes quedarse. Se sabe que al menos tres aficionados japoneses han sido obligadios por sus padres a hacerse el harakiri tras descubrir éstos el saldo de la visa.

Palmira del manga *Lythis* **(1/6, 245 mm) Alpha. ¥7.800**

Coincidiendo con la aparición en España, por parte de Norma, de la nueva obra de **Hiroyuki Utatane** *Lythis*, comienza en Japón el merchandising, entre el que destacan algunas resinas de la renombrada casa Alpha. Esta en concreto representa al personaje Palmira, y consigue de alguna manera reflejar bastante bien la opulencia de formas que caracteriza al salidorro de **Hiroyuki**, con una pose muy dinámica y vital. Eso sí, recomendamos un pequeño diorama o alguna base que ayude a mantenerla estable, porque tiene una pinta de irse al suelo al menor soplo de viento que ya, ya. Recomendada para principiantes, porque se compone sólo de 9 piezas, es bastante grande, no tiene complicación en el pintado... y está muy buenaaaaaaaargwl.

GM Cannon II de la OVA *Gundamm 0083.* **(1/144, 140 mm) Bandai Dehanka. ¥9.800**

Y para que nadie se olvide de la saga de ciencia-ficción que más merchandising ha generado en todo el universo, he aquí un nuevo modelo de la casa Bandai. En este caso se trata del GM Cannon II, uno de los robots de uso general que aparecen como tropas de choque a lo largo de la OVA *Gundam 0083: Stardust Memories*. Un poco caro para su tamaño y detalle, no deja de resultar interesante, sobre todo para los coleccionistas de figuras relativas al universo *Gundam*, que si de algo no podrán quejarse es de falta de material, ya sea en juguetes, kits de plástico o resinas como ésta, con la calidad siempre presente del gigante Bandai.

Asuka Langley de la serie *Neon Genesis Evangelion.* **(1/8, 180 mm) Kurushima Seitsukutokoru. ¥7.200**

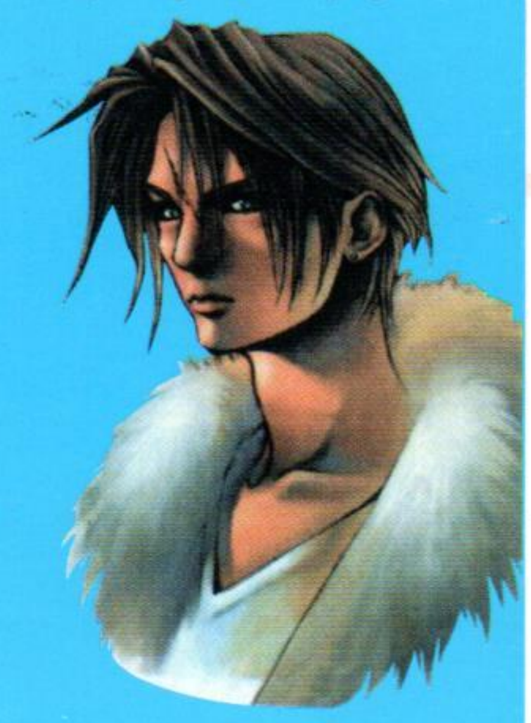
Kurushima ha lanzado al mercado una serie de figuras sobre los personajes de la serie *Evangelion*, como ésta de Asuka Langley, realizadas por **Hakuki Katayama**, en las cuales destacan por igual las posturas de los personajes, fiel reflejo de sus personalidades, y la gran capacidad de detalles logrados con pocas piezas, lo que se logra mediante piezas ya muy detalladas por el modelado. Personajes como Misato Katsuragi o Kaoru Nagisa encuentran fiel reflejo en las manos de este artista, y sus figuras son auténticas piezas de colección.

Y una nueva resina de Evangelion, en este caso del 4th Children, Touji Suzuhara, compañero de Shinji en el colegio y piloto del Eva-03, que acaba convertido en un nuevo ángel. La figura, pese a su escaso tamaño por la pose del personaje, resulta muy destacable gracias a la lograda expresión de pesar que el modelista **Katayama** ha logrado reflejar en su rostro. Apenas seis piezas para formar una de las caras más representativas del drama que se vive en *Evangelion*. Toda la colección modelada por este artista, comercializadas por Kurushima, merecen especial atención.

Touji Suzuhara de la serie *Neon Genesis Evangelion* **(1/8,115 mm) Kurushima Seitsukutokoru. ¥7.200**

QUE LO SEPAS

—Lo que todos los aficionados de los juegos de rol esperan ya se ha convertido en realidad. Square ya ha publicado las primeras imágenes del Final Fantasy VIII, bajo el subtítulo «Sunshine and Darkness». El juego, que por primera vez en la saga carecerá de los clásicos superdeformeds aparecerá, con cinco CDs, el 9 del 9 de1999, por lo que por desgracia aún nos hará esperar mucho mas. Hasta entonces, nos van abriendo el apetito con increíbles imágenes y diseños de Squal Lionheart y Laguna Leire, protagonista y antagonista del juego.



—Takara, tras el éxito de los animes de su juego de lucha por excelencia, *Battle Arena Tohshinden*, confirma para los próximos meses la aparición del *Tohshinden Next*, un juego pseudorol que nos remonta varios años antes del primer torneo y nos narra las aventuras de los personajes que acabarían desembocando en la historia. Los diseños, al igual que los del anime, son de **Tsukasa Kotobuki**.

—Ahora vamos con los juegos de lucha, que, tras varios meses sin oír más que rumores, entran definitivamente a lo grande. Finalmente, SNK ha sacado a las calles el esperado *King Of Fighters '98*, bajo el sobrenombre de «Dream match never ends», que reúne a casi todos los personajes de la saga. Por su parte, Capcom afirma estar a punto de terminar con *Street Fighter Zero 3*, en el que se añadirán cuatro personajes de anteriores *SF* y tres personajes totalmente nuevos en la saga (Cody, Rainbow Mika y Karin, una enorme admiradora de Ken que se enfrentará a Sakura).

—Por cierto, Sega ya ha mostrado su nueva consola al público, que definitivamente se llamará Dream Cast. Las especificaciones técnicas son sorprendentes, pero sigo diciéndolo: si el sistema operativo es de Microsoft...

POCKET FIGHTER

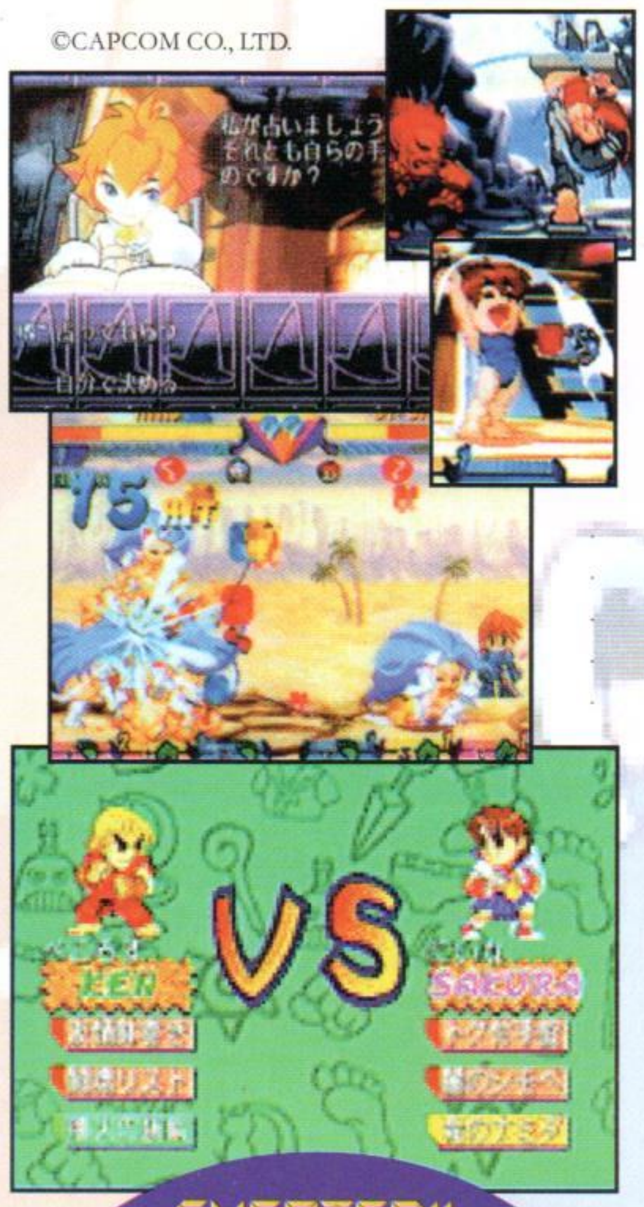
ポケットファイター

DATOS

Título: Pocket Fighters
Precio: 5800 ¥
Compañia: Capcom
Plataforma: PlaySt./Satum
Tipo: Lucha
Nº de Jugadores: 1 ó 2.

Durante un momento imaginad que todos los personajes de Capcom existen y conviven en un mismo mundo en el que puede pasar cualquier cosa. Imaginad que todos estos personajes son conscientes de la existencia de los demás y de que para convivir con ellos la única solución es pelearse sin ton ni son con los otros. Imagidad que todas las parodias y bromas que se pueden hacer sobre los personajes aparecen. Imaginad toneladas de humor y diversión en un juego de lucha. Imaginad el *Pocket Fighter*.

©CAPCOM CO., LTD.



Como su propio nombre indica, el *Pocket Fighter* es un juego de luchadores de bolsillo, en el que Capcom hace gala de un elenco de luchadores de muchos de sus juegos de lucha, reunidos únicamente con el fin de combatir en una batalla llena de humor y diversión. Ryu, Ken, Chun Li, Sakura, Zangief, Ibuki, Dan y Gouki vienen representando al *Street Fighter*; Morrigan, Felicia y Lei Lei al *Vampire*, y por último Tabasa al *Warhazard*.

Al poner el Pocket Fighter lo primero en lo que nos fijamos es en sus coloridos y animados gráficos, llenos de movilidad y genialmente ridiculizados. Y no sólo los personajes en sí, sino que basta con observar unos instantes cualquiera de los fondos del juego para que empecemos a fijarnos en el increíble nivel de detallismo del que hacen gala. Allí podremos encontrar a cientos de los personajes de Capcom haciendo las últimas cosas que cualquiera de nosotros esperaría ver, desde ir de compras (Vega y su hija insistiendo en que quiere un regalo frente a los escaparates están geniales) hasta comer tallarines (la pantalla en la que aparecen todos los personajes del *Street Fighter Zero* comiendo tallarines no tiene desperdicio, de verdad). Pero la diversión no sólo se queda ahí, no, ya que durante las combinaciones de golpes cada uno de los personajes se transformará a medida que continúe la combinación adoptando a su vez la forma de casi todos los personajes de los juegos de Capcom (y cosas peores, como Gouki con traje

©CAPCOM CO., LTD.

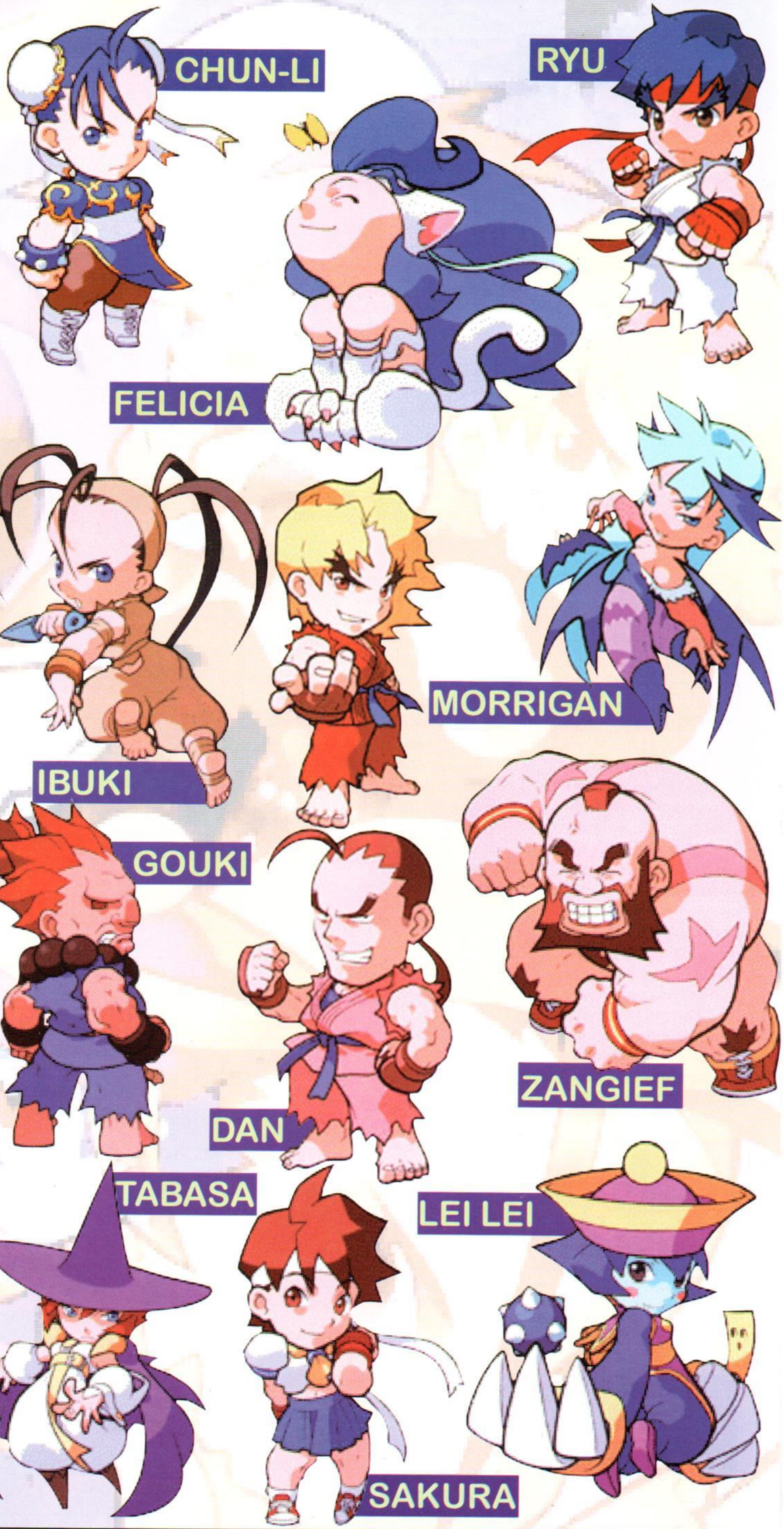
CHEATER!!

—Para poder jugar con Gouki y Dan (el truco más difícil de todos los tiempos) tienes que dirigirte hacia los dos cuadros vacíos que aparecen en la pantalla de selección de personajes, y aparecerán directamente.

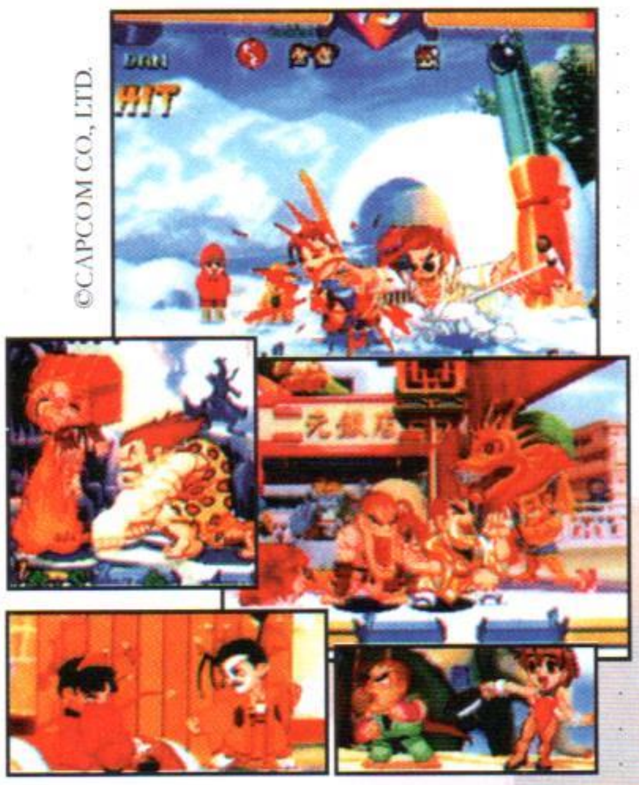
—Para enfrentarte a Gouki como enemigo final debes, como ya resulta clásico, derrotar a todos tus adversarios sin perder un round, habiendo conseguido un mínimo de un 'perfect' y seis 'special finish'.

—Para ver un final alternativo, mantén pulsados cuando aparece Felicia el botón de 'especial' y el de 'puño'.

de baño), no sólo de juegos de lucha sino también de otros juegos más particulares, como el Rockman (Megaman) o el Bio Hazzard (Chun Li disfrazada de Jill esta monísima, en serio). Cabe destacada mención a la cogida especial de Chun Li, en la que, tras vestirse convenientemente de colegiala japonesa, entrega una carta de amor a su enemigo, quien, en el caso de ser cogido —si no, veremos a Chun Li triste y con la mirada ensombrecida— abrirá con los ojos transformados en corazones la carta (bomba, eso sí) de la jovencita china. Pero bueno, que Capcom haga un buen trabajo gráfico no es ninguna novedad, pero lo que ya no parecía tan lógico es que consiguiera dotar a un juego aparentemente infantil, que todo el mundo pensaba que era simplorro y facilón, de una jugabilidad y una adicción digna de cualquiera de sus juegos de lucha. Y el caso es que lo ha hecho, y es de los mejores. El *Pocket Fighter* cuenta de una excepcional jugabilidad constando sólo de cuatro botones: patada, puño, saludo, y un golpe especial que tarda en realizarse pero del que no te puedes cubrir. Por primera vez en la historia de los juegos de Capcom, los objetos del escenario interactuarán con los combates, y los luchadores deberán ir recogiendo gemas de tres colores distintos para potenciar sus tres técnicas especiales principales, por lo que se añade el factor de ir mejorando al personaje además de simplemente derrotar a tu adversario. Hay tres niveles de poder en las técnicas, y éstas pasarán de uno a otro modificando su forma, daño y efecto. Además de las gemas, que irán apareciendo conforme golpees a tu adversario, surgirán de vez en cuando algunos curiosos personajillos sobrevolando el campo de batalla sobre una nubecita que, de ser golpeados, soltarán objetos útiles para el combate, tales como comida (que rellenará la barra de vida) o esferas de combate, que podremos activar dándole simultáneamente a 'especial' y 'patada', que desencadenará algún efecto especial, como congelar, quemar o petrificar



©CAPCOM CO., LTD.

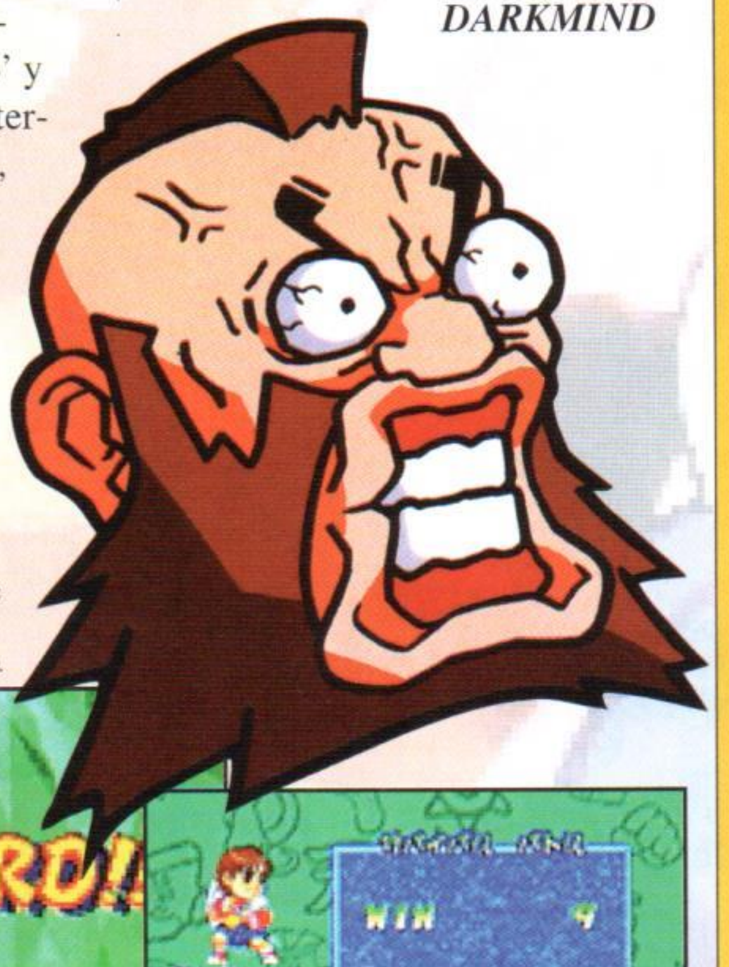

©CAPCOM CO., LTD.

a tu adversario (o dejar una piel de plátano en el suelo, que también los hay ridículos). Además, el *Pocket Fighter* tiene un sistema de especiales combinado entre el *Street Fighter 3* y el *Vampire Hunter*, con tres especiales posibles y con una barra de poder que puede ser llenada hasta nueve veces. Un especial sólo gasta una barra, excepto el Shun Goku Satsu de Gouki y Dan, que consumen tres especiales y causan un gran daño, provocando la aparición de un gran número de gemas. Por último, el juego introduce los llamados Flash Combos que, al igual que los Chain Combos del *Vampire* y el *Zero*, causan una gran combinación de golpes pulsando los botones de 'puño' y 'patada' en un orden predeterminado (y, como dije antes, causarán la transformación del personaje añadiendo más humor a los combos). Con todo esto, el *Pocket Fighter* es sin duda uno de esos juegos que te brindan horas y horas de diversión compitiendo frente a tu amigo, y gracias al decente nivel de dificultad del juego, también frente a la consola.

Las versiones caseras, a causa de los gráficos no excesivamente grandes, son una conversión perfecta de la recreativa, conservando cada ápice de jugabilidad y velocidad, sin tampoco ninguna reducción en los gráficos o animaciones. Incluso se han añadido además nuevas modalidades, como la de Playstation de crear tus propios personajes y enfrentarlos a la máquina como si de personajes de rol se trataran, y el running battle, en el que nos enfrentaremos en un scroll horizontal (con un fondo exclusivo de las versiones caseras, por cierto) a los otros personajes. Además, en la versión de Play se añade una demo jugable del *Legión de Héroes* de Capcom y *Arika* que pronto llegará a nuestras casas.

Cualquier cosa que diga del *Pocket Fighter* se quedará corta, y puedo garantizarte que si eres un aficionado a los juegos de lucha de Capcom, el *Pocket Fighter* no te decepcionará en ninguno de sus aspectos, ni en diversión ni en jugabilidad. Un «must have» para los fanáticos de la lucha.

DARKMIND



©CAPCOM CO., LTD.

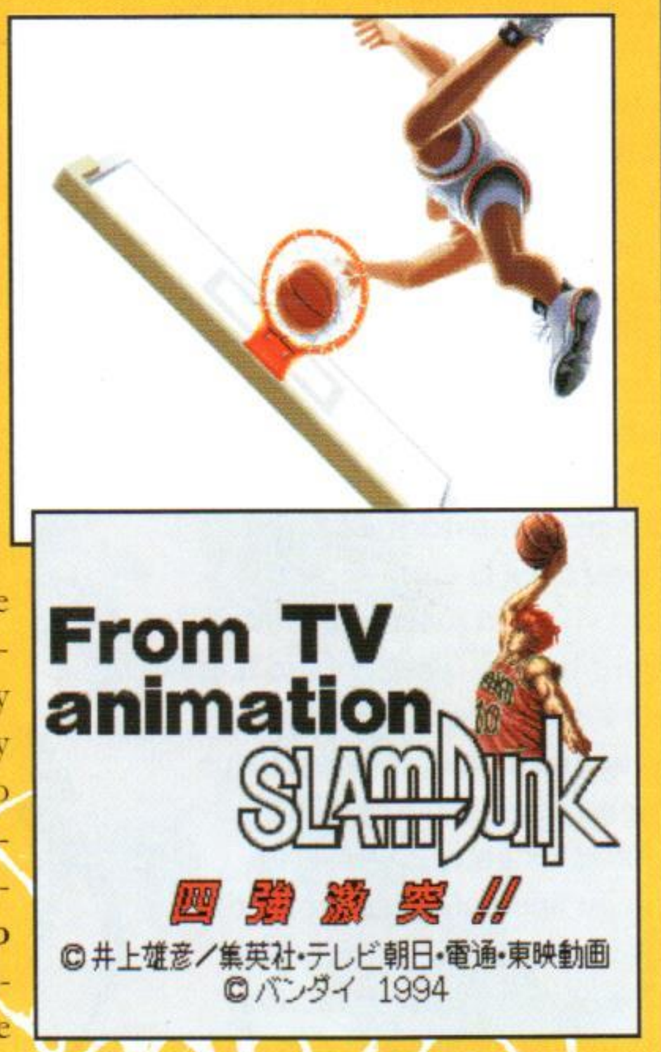
EN FIN, QUE..

Jugabilidad	65%
Sonido	70%
Gráficos	80%

GLOBAL **72%**

❖ Menos de 32 ❖

Bueno, he aquí otro de esos juegos de Supernintendo que aparecieron sólo por el enorme éxito que cosechaban sus respectivas series. En este caso, la excusa es hacer un juego de baloncesto, que es a lo que se dedica la colección, vamos. Qué podemos decir si no es lo de costumbre, unos gráficos decentes aunque no excesivos, una jugabilidad pobre porque lo único que realmente se ha cuidado es el aspecto gráfico, y una música marchosa y repetitiva que nos repite una y otra vez que ésto es un partido de baloncesto. Salvo por la posibilidad de que seas un seguidor de la obra de **Takehiko Inoue** y quieras jugar un partido de la liga de baloncesto de institutos japonesa con tus personajes favoritos del manga, no existe ninguna razón ni excusa por la que debas perder el tiempo con este juego. Básicamente, se trata de un juego de baloncesto como cualqier otro con la innovación de una especie de modo historia en la que entrenarás al equipo de los protagonistas con el clásico objetivo de ganar el campeonato. Punto. Ahí se acaba toda originalidad en un juego que no sólo podía haber dado mucho más de sí, sino que al menos podría haber intentado ser un buen juego de por sí, sin la necesidad de buscar una serie en la que apoyarse para tener el éxito que debería.



Críticamente, y reconozco que esta vez soy muy duro (sin influir, lo juro, el hecho de que no me gusten los juegos de deportes), es un juego que no está ni en el montón, y cuya principal ventaja es que nunca apareció ni aparecerá en nuestro país.

DARKMIND

©Takehiko Inoue/Shueisa·TV Asahi·Dentsuu
©BANDAI 1995

ARMITAGE III

Todos conocemos la historia de los Blade Runners, unos policías especiales dedicados a retirar de la circulación androides escapados a la Tierra. Pero en esta nueva interpretación del género cyberpunk encontramos una interesante variante: ¿qué puede hacer una policía cuando descubre que ella misma es un androide de tercera generación en un mundo que los odia?

Armitage III se ha dado a conocer en nuestro país por partida doble: en su versión anime y en manga. En cuanto a la primera, Manga Films nos propone en cuatro OVAS (2 ovas por cinta) una historia ciberpunk con poderosos efluvios "Ghostintheshellienses" dirigida por **Hiroyuki Ochi** (también responsable de los diseños de los personajes), guionizada por **Chiaki Konake** y producida por AIC/Pioneer. En la sociedad del futuro el hombre y la máquina conviven en una simbiosis cada vez más quimérica. Pero en Marte, donde en principio los robots fueron utilizados para ayudar en la construcción de la insfraestructura urbana, las relaciones han adquirido un talante decididamente violento. La población, o bien apoya a los androides como elemento esencial en la política económica del planeta o bien considera que su aceptación conllevaría, además de la consiguiente pérdida de importancia cuantitativa y cualitativa del hombre en el mercado laboral, la desintegración de la definición de lo humano, del alma. Las fricciones son constantes cuando se refieren a los "Segundos", androides con forma humana que son creados para cumplir los más ínfimos deseos de sus amos sin rechistar. Sin embargo se da la voz de alarma con la aparición de otra clase más desarrollada de robots, con capacidad no sólo de elaborar pensamientos complejos y tomar decisiones autónomas sino también con el don de albergar sentimientos, los Terceros. En este panorama desembarca Silybus Ross, un policía terrestre todavía afectado por el reciente fallecimiento de su compañera de trabajo por culpa de un robot descontrolado. Nada más llegar conoce a Naomi Armitage, una policía agresiva y provocadora, que sostie-

Armitage III
© 1995 AIC PIONEER LDC, INC.

Armitage III
© 1995 AIC PIONEER LDC, INC.

empresa de robótica Conseption. Y a la vez Ross llega a conocer el secreto de Armitage: ella también es un Tercero. A pesar de que el científico se halla hospitalizado tras su enfrentamiento con Armitage, prosiguen las muertes de Terceros, hasta el punto de que sólo ella y Plutón, un niño androide y el único varón de la serie, son los últimos supervivientes. Como principal sospechosa de las muertes, la joven desaparece de la circulación y opta por tratar de solucionar el misterio por su cuenta con la ayuda de Ross y Plutón. Así, una noche fuerzan el laboratorio de Conception y Plutón se conecta a los archivos centrales. Pero el asesino también está conectado y Plutón fallece calcinado. Ross y su compañera deciden hacer una visita al científico al hospital militar, quien tras revelarles el lugar donde reside el creador de Armitage, se confiesa autor de los robots asesinos, hechos a su imagen y semejanza. Armitage, ansiosa por ver a su padre, va con Ross a la sede que Conseption posee en la periferia. No obstante el profesor Azakura

ne un altercado con unos sospechosos en el aeropuerto. Uno de ellos consigue escapar y dentro de una maleta descubren el cadáver de una cantante country que, en realidad, es un Tercero. Pero no es la única. Sucesivamente van apareciendo otras Terceros asesinadas por el criminal D´Anclaude, cuya labor es refrendada por la mayoría de la sociedad. Armitage y Ross investigan el caso y consiguen dar con el criminal, antiguo científico de la

La edición en Laser Disc, como siempre, proporciona una extraordinaria calidad tanto de imagen como de sonido, y es un formato en el que siempre destacan las ediciones de Pioneer. Por supuesto, para ellos resultan mucho más baratas, en ocasiones más incluso que en cinta, y ésta en concreto, al ser una OVA de sólo cuatro capítulos, se hace especialmente asequible en este formato. Aquí tenéis las carátulas de los cuatro volúmenes de la edición japonesa de *Armitage III* ("electro blood", "flesh & stone", "heart core" y "bit of love", aparecidos repectivamente el 25/2, 21/4, 25/6 y 25/7 del 95, y si alguien se lo puede permitir le aconsejamos que se haga con ellas, ya sea desde Japón o desde los USA, con la ventaja añadida de que la edición yanqui aprovecha el LD para incluir la versión doblada y la original de cada capítulo, así que no os faltará nada. Bueno, sí, un aparato de LD que sea capaz de leer el formato NTSC, porque si no, ni una ni la otra. Pero ánimo, sólo cuestan unas setenta mil pelillas de nada.

ha perdido la razón y se halla alucinando sobre la concepción de Biodroides y el único que puede aclarar sus dudas es otro robot asesino reformado por el profesor. Éste les muestra los proyectos originales de Conseption: crear asesindroids, tanto masculinos (los asesinos) como femeninos, como base del ejército marciano. Así Armitage es el puente entre las Terceros. Sin embargo las Terceros no son únicamente una serie evolucionada de androides sino que constituyen la superación del límite entre lo humano y lo artificial: las Terceros eran capaces de reproducirse. Y ésa es la clave de la eliminación de las Terceros, producidas e introducidas en secreto por el gobierno marciano entre la población con el fin de incrementar la tasa de natalidad del planeta y lograr la independencia de la Tierra. Sin embargo la Tierra no iba a dejar que su principal colonia se le escapara de las manos tan fácilmente. Aunque Armitage aún sigue con vida y en su vientre late una nueva esperanza.

Centrándome en la animación es correcta, pero pierde mucho si la comparamos (como resulta casi inevitable) con *Ghost in the Shell*. Y la música futurista y con mucho sintetizador, aunque adecuada, resulta un tanto repetitiva para mi gusto. Pero del doblaje no me puedo quejar en absoluto, Manga Films ha cumplido. En soporte manga, Norma nos ofrece otra perspectiva de la obra. **Tatsuya Ikemi** adapta en el papel el guión de **Zarae Ohtana** que, a su vez, sigue fielmente el argumento de la OVA. No obstante en el apartado gráfico se observan grandes diferencias, tanto en el estilo (más estilizado y sencillo) como en el diseño de los personajes (la Armitage del manga es físicamente más adulta que la del anime, aunque tenga una mentalidad más infantil). Así que si te gustó la OVA y quieres ver una versión más humorística de la misma historia, *Armitage III* es tu manga. Ante una misma historia y dos versiones, tuya es la elección.

Eva Martínez Sanchis

Armitage III
© 1995 AIC PIONEER LDC, INC.

Reportaje

El-Hazard

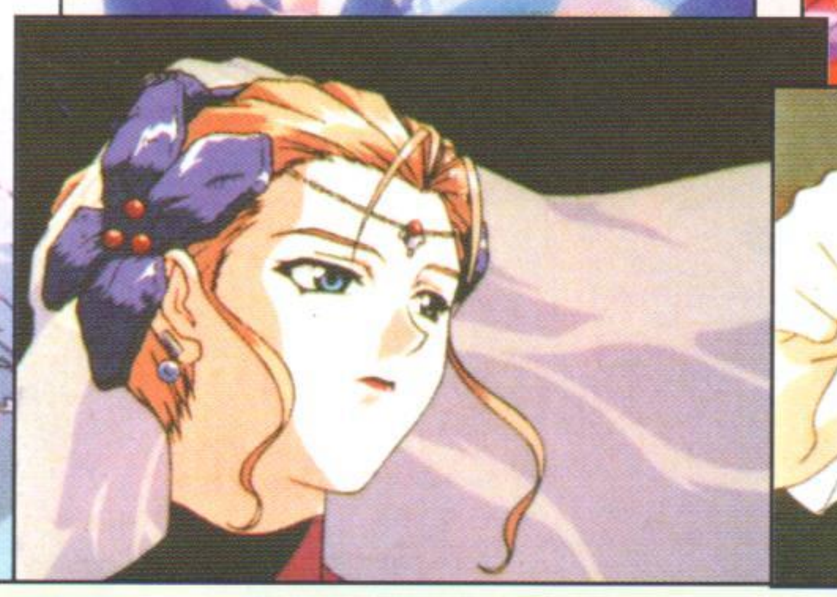
The Magni

El-Hazard
©1995 AIC·PIONEER LDC. INC.

La OVA

Shinpi no Sekai El-Hazard, o *El maravilloso mundo de El-Hazard* es una fantástica historia que combina fantasía, ciencia-ficción y amor, todo ello mezclado con un extraño aspecto arabesco. Tras la aparición del primer OAV en la primavera de 1995, ya en octubre del mismo año surgía la adaptación de la saga a serie semanal de televisión que acabaría cosechando un éxito tan grande como su antecesora. Sólo fue el principio, ya que pronto cómics, decenas de CDs (especialmente Drama albumes), y toneladas de merchandising inundaron el mercado con cualquier cosa que hiciera referencia a *El-Hazard*. Como cúlmen de dicho éxito, el año pasado apareció la segunda OVA de *El-Hazard* (conocida sobriamente como *El-Hazard 2*) que, al igual que la primera OVA, también constaba de 9 episodios.

La historia envuelve a Makoto y a Katsuhiko, dos estudiantes del instituto Shinonome que, según cree fervientemente Katsuhiko, son dos rivales del destino. Una noche, en la que éste se pretendía asegurar de que Makoto no se interpondría en sus planes una buena temporada amordazándolo, ambos, junto a la hermana pequeña de Katsuhiko y uno de sus profesores, son transportados a un mundo alternativo por una misteriosa joven, que declara haber estado 10.000 años esperando a Makoto. Así, sin más explicación, aparecen en un mundo diferente, El- Hazard, que está a punto de afrontar su mayor crisis desde la guerra que hace 10.000 años destruyó su mundo y lo sumió en las tinieblas de la ignorancia. Esta tierra, dividida en dos por un enorme río que separa los continentes, está inmersa en una cruenta guerra en la que los Bagurom, poderosas criaturas insectoides al servicio de su suprema reina Diiva, pretenden cruzar el río y abandonar su oscura mitad del mundo para conquistarlo todo. Al parecer, lo único que todavía parece entorpecer su avance es el miedo a la última arma de destrucción masiva que todavía existe de la antigua guerra, el Ojo de Dios, un enorme satélite que sobrevuela el



El-Hazard
©1995 AIC·PIONEER LDC. INC.

El-Hazard
©1995 AIC·PIONEER LDC. INC.

mundo entero y controlado por las dos princesas de Roshutalia, líderes de la alianza de reinos.

Así, nuestros protagonistas acaban cayendo en los lugares más lejanos del mundo y tomando parte en alguno de los dos bandos enfrentados (bueno, más bien todos toman parte por el reino de Roshutalia, excepto Katsuhiko quien acaba liderando los ejércitos Bagurom). Al parecer, el principal problema de la serie radica en que Makoto es exactamente igual que la princesa Fatora, quien ha desaparecido y que es vital para controlar del Ojo de Dios, por lo que, para mantener la calma entre los dirigentes de los reinos aliados, acaba disfrazándose de la princesa. Así, es enviado por la princesa Rune Venus en busca de las tres sacerdotisas que activan el Ojo de Dios, pero claro, su eterno rival Katsuhiko no piensa permitir que Makoto le gane la partida también en El-Hazard. Y sólo es el principio de sus problemas. Moviéndose por las sombras, el principe Gares, el prometido de Rune Venus, no es otro que el señor de una raza que controla las ilusiones, y engaña tanto a la alianza de reinos como a los Bagurom, únicamente para obtener el poder definitivo para sí. Y si parecían pocos los problemas, Katsuhiko decide encontrar un arma lo suficientemente poderosa para rivalizar con el mismo Ojo de Dios: el Demonio Ifuriita, un arma humanoide con voluntad independiente.

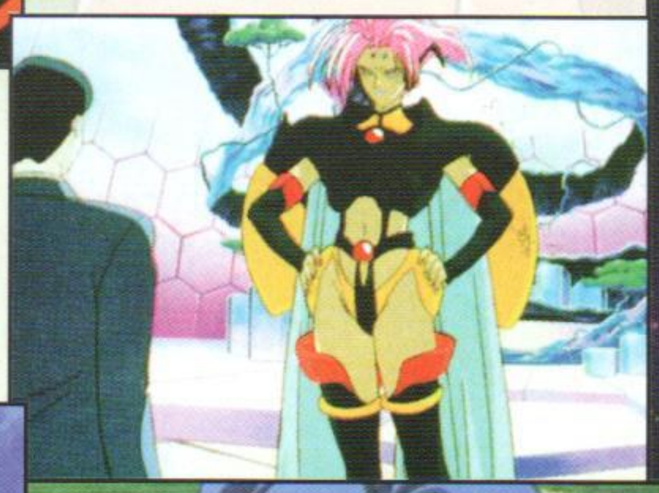
Globalmente, la primera OVA de *El-Hazard* es sencillamente una gran obra en todos sus aspectos. Gráficamente, goza de unos correctísimos diseños de personajes, llenos de color e intensidad, para unos escenarios igualmente coloristas y fantásticos. El único poblema que podemos encontrar a *El-Hazard* es que, siendo perfeccionistas, la animación del primer episodio de la Ova es abrumadoramente inferior al del resto, especialmente en sus momentos iniciales, en los que incluso los diseños son mucho más pobres.

En cuanto a la banda sonora, no tiene ninguna pega, y en ocasiones puede resultar más que brillante, consiguiendo inbuir al ambiente ese aire arabesco que al principio mencionaba.

Una de las curiosidades de las que te percatas al ver *El-Hazard* es cierto parecido, si no en guión, si en planteamiento y desarrollo, con *Tenchi Muyo!* Los diseños se asemejan, la banda sonora comparte el mismo tipo de instrumentalidad, y utilizan la misma táctica de poner a unos personajes en un problema e ir viendo evolutivamente sus personalidades. Por algo tenían que haber trabajado más de la mitad del equipo en ambas...

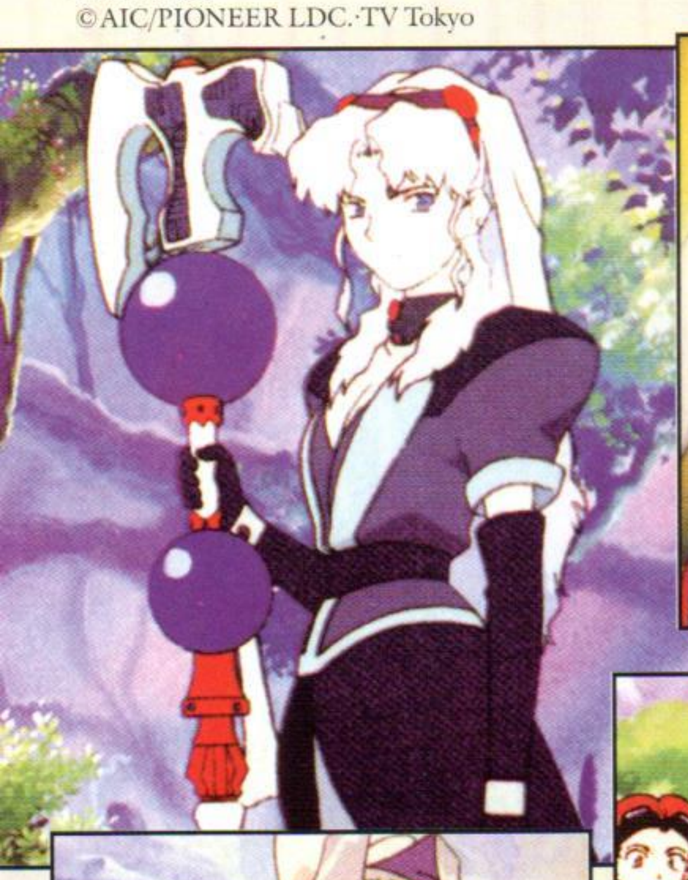
Personalmente, una de las mejores líneas argumentales de *El-Hazard* es precisamente el triángulo amoroso que se forma entre Makoto, Nanami y Ifuriita, ya que esta última está enamorada de él. En cierta manera es como en *Tenchi Muyo!*, la emoción está en la misma imposibilidad que Ifuriita comprende que puede tener la relacion de un chico como Makoto con una muchacha que fue creada para ser el arma definitiva de destrucción.

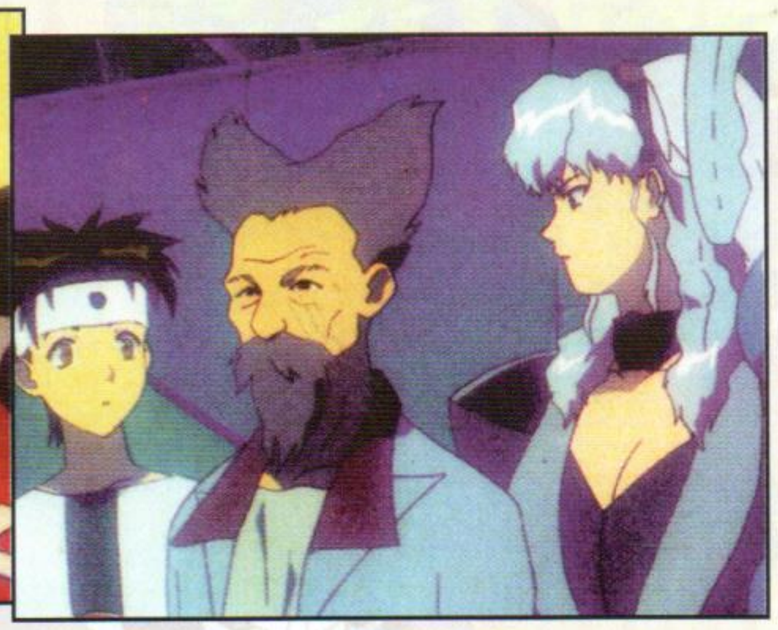
Pero sí tengo que comentar algo de *El-Hazard* que me ha llegado al alma: es el per-

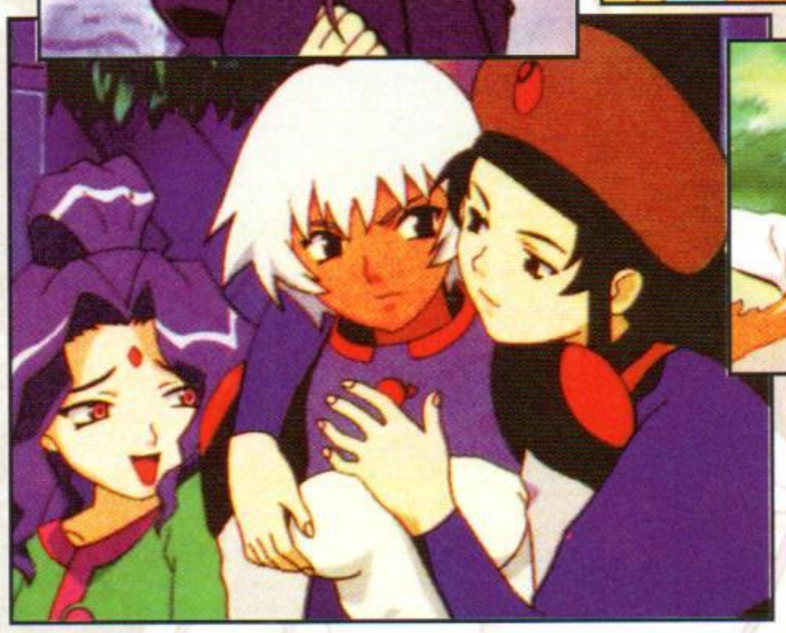


El-Hazard
©1995 AIC·PIONEER LDC. INC.

El-Hazard 2
©AIC/PIONEER LDC.·TV Tokyo



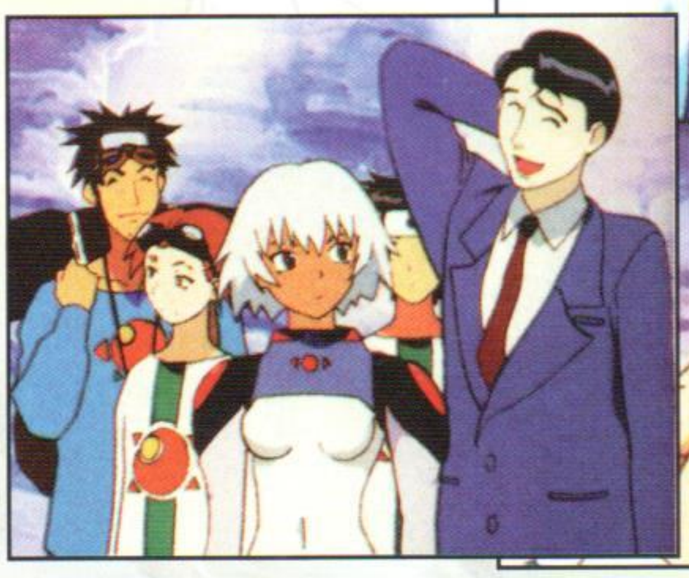




vivido por primera vez en décadas tiempos de paz y armonía. Pero claro, nadie contaba con Katsuhiko. Tras haberse convertido en el supremo emperador de los Bagurom, él y Diiva han pasado mucho tiempo esforzándose por encontrar un nuevo asentamiento para su imperio, por lo que atraviesan las tierras devastadas buscando restos de los antiguos pobladores de El-Hazard. Finalmente Katsuhiko llega hasta una enorme cueva en la que haya lo que al parecer son los restos de los antiguos moradores de El-Hazard, donde despierta a una extraña chica que estaba hibernando en una máquina. La joven, que se presenta como Karlia, promete como muestra de agradecimiento llevar a Katsuhiko al lugar donde se oculta el arma más poderosa jamás creada, y éste (cómo no), decide que con un arma así podra obtener su deseada venganza contra Makoto. Mientras tanto, sus antiguos compañeros, que han salido a buscar al desaparecido Fujisawa por la espesura, caen en una especie de trampa tras la que se ocultaba un paradisíaco jardín, donde se encuentran con un anciano y una mujer exactamente igual que Ifuriita. El anciano los lleva hasta un gran templo, tras lo cual se encuentran finalmente con Fujisawa, Katsuhiko y Karlia. Estos dos últimos, con grandes dosis de amabilidad, consiguen que los conduzcan hasta el paradisíaco lugar, donde se halla escondida la poderosa arma sin que ninguno de sus compañeros sospechen lo que realmente están tramando. Así, un nuevo problema vuelve a amenazar El-Hazard, esta vez, desde los albores de la creación de mundo, y como siempre la última esperanza de ese planeta recae en manos de un estudiante de la escuela Shinonome cuyo nombre es muy conocido ya...

sonaje de Katsuhiko, que como diría Juan, es quien roba el show. Ante nosotros tenemos a un antagonista fantoche, creído, ególatra e insuperablemente cómico como nadie. Nunca nada le sale bien por culpa de Makoto, y ahora, ¿cómo que también va a detenerle en su juego de conquista? Sencillamente insuperable. Además, ver a la que teóricamente es la malvada líder de los conquistadores Bagurom, la reina Diiva, enamorándose perdidamente del que cree que es el hombre más valiente con el que jamás se ha encontrado es algo casi melodramático, sobre todo viendo las sobreactuaciones teatrales de las que hace gala Kasuhiko, quien se atreve incluso a ordenarle a ella cosas (lo que hace precisamente que se enamore aún más). Es más, la relación que surge entre ellos es uno de los puntos argumentales más amenos de la obra, y que tendrá una fundamental importancia en el desenlace final de la saga, y la alianza desesperada entre los Bagurom y Roshutalia para detener a los fantasmas.

En cuanto a *El-Hazard 2*, es una evolución lógica de la primera OVA. Jugando un poco con el final abierto de ésta, de golpe y porrazo tenemos a nuestros personajes favoritos de vuelta a El-Hazard en el mismo día de la boda entre Fujisawa y Miizu Mishutal. Bueno, todo sigue más o menos así: El-Hazard ha



El-Hazard 2
©AIC/PIONEER LDC.·TV Tokyo

La serie de TV

La serie de televisión de *El-Hazard* que apareció en octubre de 1995 nos cuenta básicamente la misma historia que la OVA, pero a pesar de tener el mismo transfondo, hay enormes diferencias entre ambas.

Lo primero de lo que te das cuenta comparativamente es de que todos los diseños de personajes de la serie son mucho más dulces y aniñados, intentando dar un aspecto más bonito a todo lo que les rodea. La mismísima princesa Rune Venus está totalmente transformada, y pasa de ser esa mujer adulta y apesadumbrada que es en la OVA a una diecisieteañera alocada y divertida en la serie, intentándose concentrar en ella casi todo el sentido del humor de la obra.

En cuanto a las diferencias de la historia son escasas, pero algunas de ellas bastante profundas. En la serie, Makoto es un chico muy aficionado a las ciencias, cosa que hace a Katsuhiko detestarle aun más. En el festival de inventores, Katsuhiko sabotea el proyecto científico de Makoto, lo que crea una explosión que arrastra a nuestros protagonistas a El-Hazard, sin ningún tipo de intervención de Ifuriita. Fatora tampoco existe en la serie de *El-Hazard*, por lo que los protagonistas serán enviados a la misma misión por sus capacidades especiales, no para sustituir a ninguna princesa (lo que impide también a Makoto estar disfrazado de mujer todo el rato). Así, por propia evolución de los acontecimientos, Aeree no puede ser una chica a la que le gusten las jovencitas ni puede estar enamorada de Fatora, por lo que es introducida en la historia sólo como guía, lo que la hace perder todo posible encanto que tuviera en la OVA.

En cuanto a Nanami, varía un poco entre ambas (además de que sus poderes son distintos, pues en lugar de ver a traves de las ilusiones puede, al igual que su hermano, comunicarse con los Bagurom), ya que, aunque en la OVA se siente atraída por Makoto, entre ellos no existía nada en firme, mientras que en la serie empiezan su relación bajo la premisa de que son novios. Así, de paso también se elimina el posible triángulo entre Nanami, Makoto e Ifuriita, pasando esta última a ser más una chica caprichosa con ilimitados poderes capaz de destruir todo lo que se le ponga por delante si se enfada mucho (de hecho, en la serie eso fue lo que pasó en el antiguo mundo cuando se desencadenó la guerra).

La animación de la serie es muy buena, y evoluciona a mejor, casi alcanzando en algunos momentos de los episodios finales la gran calidad de la OVA. De la música se puede decir lo mismo, ya que además de estar compuesta por el mismo equipo, se ha tomado como referencia la de la OVA para confeccionar la de la serie (y algunas de las variaciones son incluso mejores que las originales).

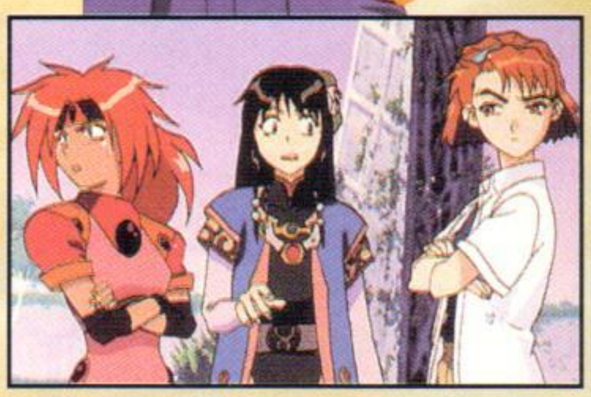
Globalmente, la serie de *El-Hazard* es en mi opinión un poco inferior a la OVA (aunque claro, eso debía resultar obvio), precisamente por el intento de infantilizar un poco la historia y el desarrollo para alcanzar mejor la audiencia infantil. Dentro de lo que cabe, precisamente es lo que consiguieron, un guión más aceptable para todos los públicos, que para algunos, puede ser incluso mejor que el original gracias a sus mayores notas de humor.

DARKMIND

El-Hazard
© 1996 AIC··PIONEER LDC. INC.·TV Tokyo·SOFTX·Mantoshisha

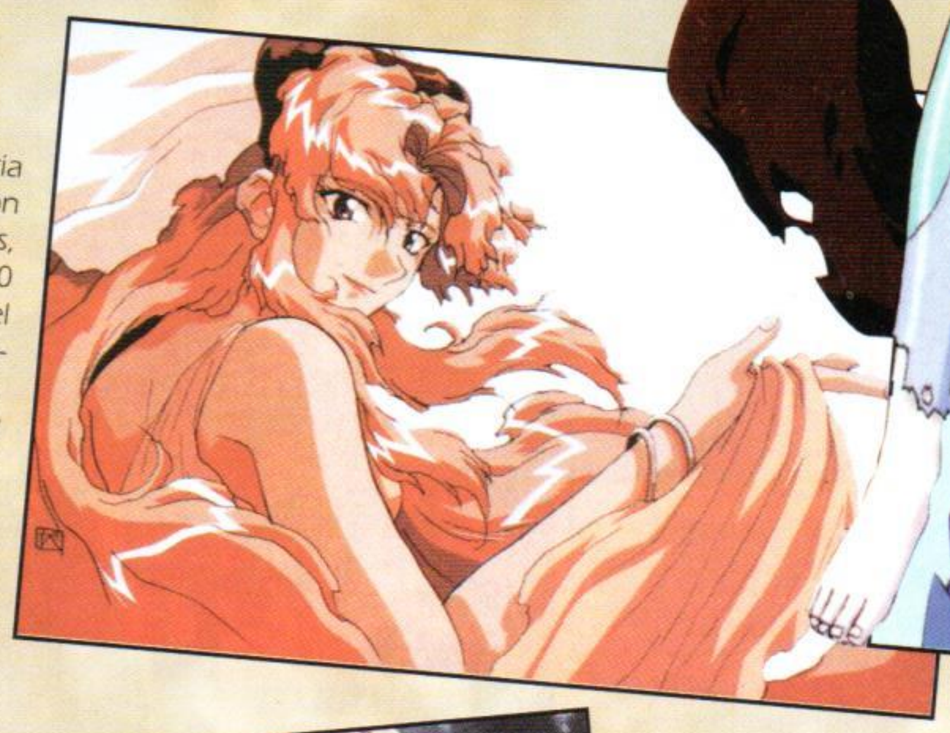
Makoto Mizuhara

Makoto Mizuhara es un estudiante de tercer año del instituto Shinonome al que sólo se puede clasificar como brillante. Sus notas son las mejores de la clase, su nivel como deportista es excelente y vuelve locas a todas las chicas de la escuela (aunque contrariamente a estas cualidades, es extremadamente tímido y extrovertido). Makoto nació en Agosto de 1978, en el área de Kansai (la zona oeste de Japón), desde la que después se trasladó a Shinonome, por lo que en la OVA japonesa se caracteriza por un marcado acento de Kansai. El joven se siente muy atraído hacia Nanami, pero también siente un extraño lazo hacia la misteriosa joven aparecida en las ruinas de su escuela. Cuando ésta le transporta a El-Hazard, Makoto obtiene el don de la psicometría, lo que le permitirá conectarse con el pasado de los objetos de El-Hazard. El doblador japonés de Makoto es Tetsuya Iwanaga.



Ifuriita/Efreet

Ifuriita (Efreet), el demonio, es la legendaria arma definitiva creada por la antigua civilización que habitó El-Hazard y que, junto al ojo de Dios, causó la destrucción del mundo hace 10.000 años. Contrariamente a lo que la población del El-Hazard piensa, Ifuriita no es más que una jovencita, un arma humanoide con sentimientos, que ha sufrido por lo que se le obligó a hacer y por el tiempo que ha estado exiliada en la isla. Aunque ninguno de los protagonistas lo sepa, Ifuriita no es otra que la joven que apareció en las ruinas de la escuela y, tras declarar a Makoto sus sentimientos hacia él, le envió junto a sus compañeros a El-Hazard. El doblaje japonés de Ifuriita corre a cargo de Yuri Amano.

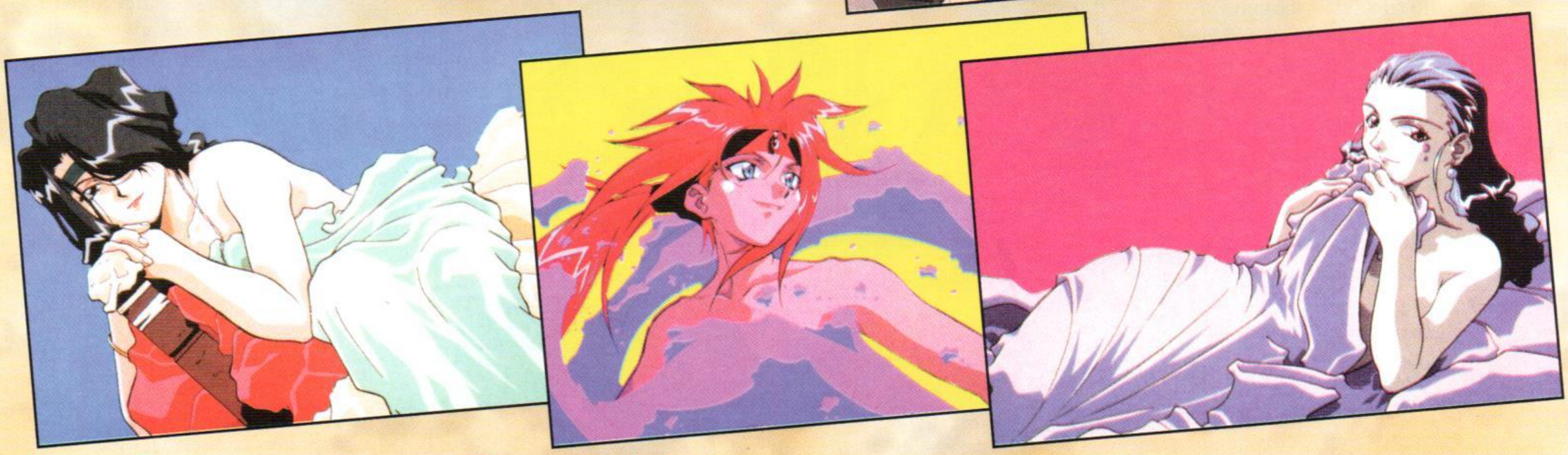


Rune Venus

Rune Venus, junto a su hermana Fatora, son las dos princesas que encabezan la alianza de reinos desde su posición de señoras del reino de Roshutalia. A causa de la temprana muerte de sus padres, Rune tuvo que criarse sola con los miembros de la corte, lo que le ha hecho ser una joven seria y responsable. Rune mide 1'73 y nació el día 11 del noveno mes en el año 35 de Kuu Roma. Su voz es interpretada por Kikuko Inoue.

Areere

Areere es una preciosa jovencita a la que también le gustan... las preciosas jovencitas. Al parecer, está profundamente enamorada de la hermana menor de Rune Venus, Fatora (lo que causará a Makoto, por su parecido con ésta, un gran problema), aunque no parece impedirle intentar toquetear a cualquier otra chiquita que se ponga a su alcance. La actriz que se ocupa del doblaje de Aeree es Etsuko Kozakura.



Shera Shera, Afra Marn y Miizu Mishutal

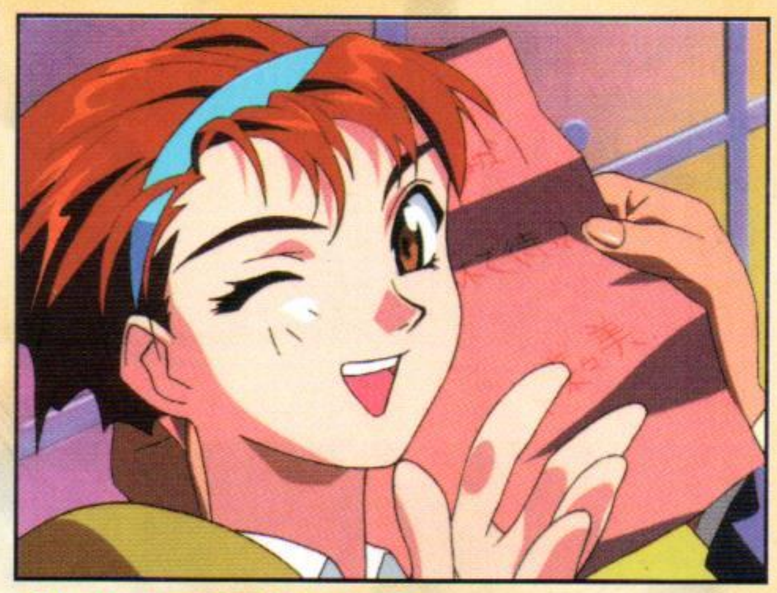
Las tres sacerdotisas supremas guardan el secreto del increíble poder del ojo de dios. Afra Marn, la más joven de todas con 18 años, encarna el poder del viento, y tiene la personalidad más calmada de las tres hermanas. Shera Shera, con 19 años, es la mediana, a pesar de parecer la más joven por su personalidad energética y violenta y para colmo le encanta emborracharse si se enfada o se deprime lo suficiente. Teniendo los mayores poderes de las tres, encarna al elemento del fuego. Por último, Miizu Mishutal es la mayor y líder de las tres; tiene 29 años y ha esperado toda su vida un hombre del que se pueda enamorar, y encuentra sus plegarias respondidas con Fujisawa. Sus poderes están basados en el agua. El doblaje de las sacerdotisas está interpretado por Tomo Sakurai para Shera Shera, Miho Yoshida para Afra Marn y Saeko Shimazu para Miizu Mishutal.

E-Hazard
©1995 AIC·PIONEER LDC. INC.
©1996 AIC··PIONEER LDC. INC.·TV Tokyo·SOFTX·Mantoshisha

E-Hazard
©1995 AIC·PIONEER LDC. INC.
©1996 AIC··PIONEER LDC. INC.·TV Tokyo·SOFTX·Mantoshisha

Katsuhiko Jinnai

Katsuhiko Jinnai es el delegado de los estudiantes de la escuela Shinonome, pero al contrario que Makoto, Katsuhiko no destaca en nada, e incluso su puesto como delegado lo ha conseguido haciendo trampas y sobornando a los clubs. Katsuhiko es, ante todo, el ser más obsesivo de la Tierra (y de El-Harzard). Su único sueño es convertirse en un admirado y respetado personaje, lo que por desgracia siempre le cruza en el camino de Makoto, a quien ha acabado odiando y considerando su rival eterno. Tras su llegada a El-Hazard, consigue el poder de comunicarse con los bagurom, lo que le permite convertirte en el comandante supremo bagurom al servicio de la misma reina Diiva. Al igual que Makoto, tiene 17 años y mide 1'74 m. El doblaje japonés de Katsuhiko lo realiza Ryotaro Okiayu.



Nanami Jinnai

Nanami, la hermana pequeña de Katsuhiro, es totalmente opuesta a su hermano. Trabaja en cientos de empleos temporales para conseguir lo que considera más importante en la vida: el dinero. Al parecer, se siente muy atraída hacia Makoto, aunque ninguno de los dos se lo ha confesado al otro. El poder que adquiere al llegar a El-Hazard es el de poder ver a través de las ilusiones de los fantasmas, lo que será vital para descubrir el auténtico plan de Gares. Nanami nació el 12 de mayo de 1979, por lo que tiene 17 años, y sus medidas son 82, 56, 90. El doblaje de Nanami corre a cargo de Ryo Natsuki.

La reina Diiva

La reina Diiva es la señora absoluta de los Bagurom, y no responde ante nadie en su conquista de todo El-Hazard. Sin embargo, su encuentro con Jinnai, a quien cree un enviado de dios, cambia radicalmente su concepción del mundo, porque poco a poco empezará a enamorarse del inconsciente ególatra al que sencillamente cree un líder nato. La voz de Diiva es interpretada por Yoko Soumi.

Masamichi Fujisawa

Masamichi Fujisawa es un profesor de 31 años que enseña historia en el instituto Shinonome. A pesar de ser muy serio y moralista, fuma y se emborracha constantemente (al menos mientras le quedaban cigarrillos). Lo único que parece hacerle olvidar el alcohol es su increíble afición al alpinismo, lo que llevará a los protagonistas a afrontar las situaciones más hilarantes de la OVA.
De todos los terrestres, Fujisawa es el que recibe mayores poderes, convirtiéndose en una especie de superhombre imparable siempre que, para su desgracia, no esté borracho (por lo que para él es un don maldito). El doblaje japonés de Masamichi corre a cargo de Kouji Ishii.

Gares

Gares es el prometido oficial de la princesa Rune Venus, pero tiene unos oscuros planes que nadie en El-Hazard conoce. Él es quien ha secuestrado a la princesa Fatora, con la que espera de obtener el control definitivo sobre el Ojo de Dios. Gares es realmente el señor de los fantasmas, una raza que ha estado controlando mediante ilusiones a los habitantes de El-Hazard. Su voz es interpretada por Ryuzaburo Otomo.

Los Bagurom

ANIMELOMANIAS

Dragon Ball Hit Collection 17
Columbia COCC-12417
42:49

1 We Gotta Power
2 Janjanka My Way
3 This is Life
4 Good-Bye Mr. Lonelyness —Kou no Kanatahe
5 Majin Buu ni Sasageru Ballade
6 Seikimatsu Banzai!
7 Hippy Hoppy Shake!!
8 Ossan's Dilemma
9 Saraba Namida yo
10 Bokutachiwa Tenshidatta

Un CD que contiene 10 cortes de música Dragon Ball, o sea, 10 cortes de música pop animera comercial y facilona, con alguna que otra excepción, como el corte número 4, *"Good bye Mr. Loneliness"*, una romántica balada con ciertos toques parecidos a alguna de las baladas de los Scorpions (¡uff!). Otra de las canciones que sorprende es el corte número 5, una canción de rock con una base rítmica interesante y pegadiza, y unos enérgicos guitarreos y variados toques de metales que invitan al movimiento. Además la letra parece japlish (eso sí, os juro que la primera vez que la escuché pense que era una de *los Moginos Escocíos*). Algo más digno de mención es el corte número 7, el que da nombre al CD, *Hippy Hoppy Shake*, una canción muy pop, con un estilo parecido al de los Pizzicatto Five, muy refrescante, ritmos de batería recargados de variedad y con una voz femenina nada despreciable, tal vez eso la convierte en la canción más original del CD. En el corte número nueve nos encontramos con otra sorpresa agradable, una romántica y rítmica canción con claras influencias del funky que se hace de agradecer entre tanta "originalidad". Aun así, considero este CD, un poco al menos, interesante para formar parte de una buena colección de música animera.

Captain Tsubasa Face Free
W05-S234895-J
50:12

Vocal Part (Face Free)
1 Try!
2 Donna ni Tookuwa Naretemo
3 Sekaiwa Break Out
4 Ashita he no Tobira
5 Kaze no Tode

BGM Part (Original Soundtrack)
6 Subtitle
7 Retsei
8 Kazen na Haiboku
9 Omoi Kuuki
10 Tsubasa no Kunou
11 Douyoutsuru Member
12 Katsukana Kibou
13 Tokkun
14 Tou Kokorozashi wo moyashite
15 Kick Off
16 Goal Mezashite
17 Holanda Youth no Kougeki I
18 Holanda Youth no Kougeki II
19 Hisou na Ketsui
20 Kaette Kita Hero
21 Shyouri ni Mutte
22 Rival

¡Vaya por dios! Por si no estábamos suficientemente agobiados con el mundial y con Ricky Martin, ahora nos toca mas fútbol. Este CD de 22 pistas trata de englobar las canciones pertenecientes a la tan conocida serie que ya en su tiempo levantó pasiones entre los más jóvenes. El compacto está dividido en dos partes: la parte vocal, que son 5 canciones, al más puro estilo del pop animero de siempre, líneas de bajo repetitivas, ritmos sintéticos y guitarreo (nunca lograran sorprenderme), sin nada especial en cuanto a esta parte; la siguiente es la *BGM Part*, que como su nombre indica son los temas de situaciones de la serie, al parecer remasterizados. Se trata de los cortes publicitarios, cuando algunos de los protas se ponía a recordar en medio de un partido mientras el resto se quedaban quietecitos, cuando el campo se hacía eterno de un costado al otro, en fin, ya se sabe... En cuanto a la calidad musical, regular, creo que la industria animera japonesa debería renovar la plantilla de vez en cuando. Sin embargo, si te gusta la serie y si, además, te gusta la música animera de siempre, creo que deberías hacerte con este CD, aunque de *Captain Tsubasa* los hay mejores.

The Legends of Mazinger
W05-S102081-J
42:49

1 Mazinger Z English Version
2 Z no Thema
3 Sayaka no Thema
4 Youshya no Mazinger
5 Tobe! Grandizer
6 Minerva X ni Sasageru Ka
7 Hibe! Groizer X
8 Ikari no Jyun Kami
9 Koutetsu Jiigu no Uta
10 Fumetsu no Majin Getter Robo
11 Jikan no Yuuwaku
12 Majin Zauler
13 Mazinkaiser
14 Mazinkaiser no Ballade
15 Mazinger Z

Es hora de recordar buenos y mozos tiempos con este CD recopilatorio, en el que se pueden escuchar canciones como la del *opening* de Mazinger en versión inglesa, con timbales, trompetas, bajos coros y todo lo setentero que se puede (¿qué esperas, la versión de Nine Inch Nails, pecador?—JJ). Hay que decir es este CD hará las delicias de aquellos que podríamos llamar de la "Vieja Guardia" (para no ofender a nadie, ¿verdad JJ?) (mira que me pongo el tricornio y voy a tener que partirle la cara a alguien —JJ). Aún sin pertenecer a ella, he de decir que he disfrutado mucho al escuchar el CD. El CD toca muchos de los temas de la serie, y también recopila temas de muchas otras series de robots: Grandizer (Goldorak), Getter Robo... También podemos disfrutar de una bonita y bucólica canción dedicada a Minerva X, que ocupa el corte número 6. Todo ésto sin perder ese saborcillo "rancio" (mi puño sí que tiene un saborcillo rancio—JJ) que tienen todas las canciones de los años setenta. Aun así, sin duda es algo entrañable y que debe estar en casa de todo coleccionista.

Rufino Acosta.

TOP 10 anime en Japón

1º	**Kouda Mariko: Daisukina Uta** Seiyuu album | King Records Japan | Konami Japan	
2º	**Miyamura Yuuko: Sankyu (thank you)** Seiyuu album | JVC Victor Entertainment Japan	
3º	**Lupan the 3rd: Punch the Monkey!** Anime remix album | Nippon Columbia Records Japan	
4º	**Akihabara Dennougumi: Original Soundtrack Vol. 1** TV anime soundtrack | King Records Japan | StarChild	
5º	**Card Capter Sakura: Original Drama Album 1** TV anime drama | JVC Victor Entertainment Japan	
6º	**Studio Ghibli: Songs** Compilation album | Tokuma Communications Japan	
7º	**Card Capter Sakura: Original Soundtrack** V anime soundtrack | JVC Victor Entertainment Japan	
8º	**Kikuchi Shiho: Isshoga Iina** Seiyuu album | One-Der Entertainment Japan	
9º	**Super Robot Taisen: Vocal Collection 2** Vocal Album | Pony Canyon Records Japan	
10º	**Sentimental Journey: Original Soundtrack 2** TV anime soundtrack | Bandai Music Entertainment Japan	

ENTREVISTA

Durante la Anime Expo celebrada este año en los USA, una de las estrellas invitadas fue Yu Watase, autora del renombrado manga Fushigi Yuugi, que ha conocido adaptaciones a anime tanto en vídeo cono en TV. En la rueda de prensa contestó a muchas preguntas sobre la obra y sobre su vida profesional en general, y nosotros no queremos que os quedéis sin conocerlas, así que aquí tenéis un extracto de lo más interesante. De naaada.

MZ: ¿Piensa que la serie de TV, de vídeo y los CD Dramas son fieles a la historia original de Fushigi Yuugi?
YW: Sí, son muy similares.
MZ: ¿Cuándo desarrolló su interés por el manga y se dedicó profesionalmente a ello?
YW: Mi interés por el manga empezó muy joven, ya era aficionada a dibujar a los cinco o seis años, así que no sabría dar una fecha concreta a mi interés por él. Mi primer trabajo publicado, *Pijama de Ojama*, lo realicé a los dieciocho años.
MZ: ¿Cuál fue su principal inspiración a la hora de crear Fushigi Yuugi?
YW: Estaba ojeando un libro cuando me encontré con el término "las Siete Estrellas de Suzaku", y me pregunté qué pasaría si fueran siete personajes. Así comenzó a tomar cuerpo la historia.
MZ: ¿Cuánto control tuvo sobre la animación de su manga? ¿Tomó usted parte en las decisiones que se tomaron?
YW: Tuve un poco de control, en el sentido que yo supervisaba lo que hacían y cómo iban yendo las cosas. Por lo demás, les dejé a ellos hacer su trabajo.
MZ: ¿Cómo encuentra la inspiración para sus guiones y personajes? ¿Lee usted mangas, ve películas, lee novelas...?
YW: A veces, mientras me relajo, las ideas surgen en mi cabeza. Pero también me sucede al leer una novela, o al ver una película, ya que mientras lo estoy haciendo me imagino cómo serían los protagonistas convertidos en personajes de una historia mía.
MZ: ¿Qué tipo de tendencias cree que rigen ahora en la industria del shojo manga, o en la industria del manga en general?
YW: La verdad es que es algo divertido. En Japón se insiste en separar el shojo manga del shonen manga, considerándolos dos géneros separados. Yo pienso que no deberían separarse, e intento reflejar en mi trabajo algo que tenga de todo un poco, y resulta gracioso ver cómo luego los demás tratan de separarlo para encasillarlo en alguno de los estereotipos. Normalmente se considera que el shojo manga se basa en historias de romances, mientras que el shonen manga está enfocado a la aventura, con historias como *Gundam* y similares.
MZ: ¿Le gustaría continuar con los procedimientos tradicionales del manga o ha pensado en intentar algo nuevo? ¿Ha pensado en introducirse en el mundo multimedia, tiene algún proyecto en este campo?
YW: Pienso que usar ordenadores y la nueva tecnología está bien, pero a mí me gusta más el sentimiento que produce el arte tradicional, por lo que pienso continuar con la vieja guardia de pluma y papel. Pero eso no quiere decir que no me interesen estos nuevos métodos, y espero hacer mis pinitos en ellos, aunque sólo esporádicamente.
MZ: De todos sus mangas que no han sido adaptados a anime todavía, ¿cuál le gustaría que lo fuese y por qué?
YW: Me gustaría que fuese animado mi último manga, *Ayashi no Ceres*. Han habido conversaciones y se está estudiando el proyecto para llevarlo a la animación, pero ninguno de esos planes se ha concretado todavía.
MZ: ¿Hay alguien en la industria del manga a quien admire o a cuyo nivel piense que le gustaría llegar?
YW: Cuando estaba en el instituto, a quien realmente admiraba era a **Rumiko Takahashi**, pero dado que la admiración no significa llegar al mismo nivel, dudo que algún día lo consiga. Por ahora mi mayor reto es ver hasta dónde puedo llegar por mí misma.
MZ: ¿Tras terminar en el instituto comenzó ya a dibujar manga, o estudió en alguna academia antes de comenzar?
YW: Después del instituto me apunté a una academia privada en la que enseñaban a dibujar manga, pero como por aquella época ya había debutado y tenía incluso varios asistentes, dejé el curso a mitad.
MZ: ¿Con qué material le gusta trabajar a la hora de realizar sus ilustraciones o dibujos? ¿Cuál prefiere?
YW: Me gusta sobre todo trabajar con tintas de colores por el resultado que dan los colores cuando son impresas, pero también me gusta usar rotuladores e incluso algunas veces utilizo lápices de colores.
MZ: ¿Utiliza los ordenadores para mejorar o completar sus ilustraciones o dibujos?
YW: Estoy usando el programa Photoshop para realizar efectos especiales y calibraciones. Por ahora sólo lo uso en blanco y negro, pero me gusta probar con el color.
MZ: ¿El diseño del vestuario chino utilizado en *Fushigi Yuugi* ha salido de la investigación?
YW: Bueno, realicé un montón de investigación para llevar a cabo la parte china de la historia.
MZ: ¿Le gusta diseñar el vestuario de sus personajes, o lo basa todo en la investigación que ha realizado?
YW: Bueno, a veces me limito a los datos de la investigación realizada, pero otras veces me gusta también ponerle un poco de imaginación propia al asunto.

HABLANDO JAPONÉS

Omae nandá!

O cómo dirigirse a un japonés evitando que te parta la cara

Debido a la gran variedad de maneras de dirigirse a la gente en japonés hay que tener en cuenta las connotaciones y usos que tienen las diversas formas de las que disponemos. Es decir que tú puedes estar dirigiéndote a alguien usando un pronombre que traducido literalmente significa "tú", pero en realidad si tenemos en cuenta las connotaciones y el contexto, puede estar significando "tú, asqueroso saco de porquería asiática". Así que mucho ojo.

Cutey Honey Flash
©Yukaku Iisaka 1997
©Dynamic Planning, Inc. 1997

⇦

—A, anata wa?
—¿Qu-, quién es usted?

Aprovechando la coyuntura, echaremos mano de un ejemplo extraído directamente del manga japonés que comentamos este mes: *Cutey Honey Flash* de **Yukako Iisaka**. Aquí podemos ver a Honey Kisaragi dirigiéndose a un desconocido. Dado que ella es una chica educada y el aparecido no parece un fan de Metallica sin afeitar, se dirige a el correcta y educadamente. No de la mejor de todas, pero al menos no se está cagando en sus muertos.

—Omae sa...
—Oye, tú...

Contrariado por la actitud desagradable y combativa de Akane, Ranma le dice "omae" que significa "tu" pero que en realidad es una expresión utilizada por los chicos cuando se dirigen a chicas o a otros de su mismo nivel. No es una expresión respetuosa y es bastante familiar.

No se debe usar a la ligera. Os pueden romper los dientes.

⇨

Ranma 1/2
© Rumiko Takahashi/Shogakukan

Ranma 1/2
© Rumiko Takahashi/Shogakukan

⇧

—Nani yattenda, aitsu
—¿Qué está haciendo ese?

Los estudiantes de la escuela superior Furinkan murmuran mientras Ryoga la arma en su primera aparición. Esta palabra, "aitsu", se usa bastante y es una contracción de "ano yatsu". Significa "ese" y tiene una fuerte connotación despectiva. En círculos de amigos íntimos y colegios pierde su tono de insulto, pero en cualquier otro ambiente más educado puede significar una grave ofensa.

—Ore wa... matomo janai ka?
—Con que yo no soy honesto, ¿no?

Araba Nagi, el enemigo de turno de Aki Shimada y Naomi Akagi, se jacta de ser honesto cuando afirma que una legión de gruas de demolición se acerca para destruir el gran almacén en el que los tres se van a enzarzar en una dura batalla. El término "ore" significa "yo", pero usualmente en un tono de "yo que molo mazo" o "yo que soy guay que te cagas". Sólo lo utilizan los chicos por lo general y forma también parte de un lenguaje juvenil o desenfadado. No es excesivamente maleducada pero ya se sabe. Siempre hay susceptibilidades que herir.

Uda Uda Yatteru Hima wa ne!
©Hideyuki Yonehara/Akita Shoten

Rush!
©Tsukasa Hijo/Shueisha

—Atashi... sono kimochi niwa kotaerarenai...
—Yo no correspondo a esos sentimientos...

Yuuki, la prota de *Rash!*, una de las últimas series de **Tsukasa Hojo**, le da calabazas a Choro, un chico tímido pero valiente que la acompaña en sus aventuras. La forma utilizada es "atashi", que es una forma utilizada por las chicas para decir "yo" y que es una pequeña variación del "watashi" estándar que significa lo mismo, como muchos sabréis.

Rush!
©Tsukasa Hijo/Shueisha

—Temee. Itsumade Yuuki no settoku...
—¡Tú! ¿Cuándo vas a llevar a Yuuki...?

También en *Rush*, en este caso Choro le echa el puro a Hino porque no ha cumplido su promesa de llevar a Yuuki a Tokyo, y su enfado hace que use un tratamiento más bien hiriente a la hora de dirigirse a él. *Temee* es la forma contraída de *temae*, que ya de por sí es bastante despectivo, y se usaría, para que os hagáis una idea, para dirigirse a alguien que te acaba de tirar a propósito un plato de calamares en su tinta por encima de la camisa nueva de seda, o para el julai al que acabáis de pillar intentando levantaros el scooter o haciéndoos una raya con las llaves en la nueva pintura perlada del coche.

Rush!
©Tsukasa Hijo/Shueisha

—Damashita wa ne!! Anta!!
—¡¡Estás jugando sucio!! ¡¡Tú!!

Yuuki de nuevo, en un restaurante, descubre que su joven amiga está intentando distraerla y crear cizaña entre ella y su compañero Choro, ya que se ha enamorado de él. El verbo *damasu* significa "hacer trampas", de modo que una traducción literal podría ser "estás haciendo trampas", o "eres una tramposa". En este caso, al dirigirse a una jovencita, y además recriminándole algo, se justifica la ligera nota despreciativa de anta, en lugar de anata.

Neon Genesis Evanglion
©Yoshiyuki Sadamoto/Kadokawa Shoten

—Na... nanda yo. Antatachi wa!?
—¡¿Qu... qué pasa?! ¡¿Quiénes sois?!

Otro ejemplo de anta, en este caso en plural. Kensuke, sorprendido por los agentes de seguridad de Nerv mientras acampa, les interpela para que se identifiquen, y dado que su aparición no ha sido demasiado considerada, no se siente demasiado inclinado a ser amable, aunque no suele ser demasiado aconsejable dirigirse así a un grupo de hombres armados en medio del monte

Las Fiestas más Señaladas

Mamá. ¿Y en qué año dice papá que nos vamos de vacaciones?

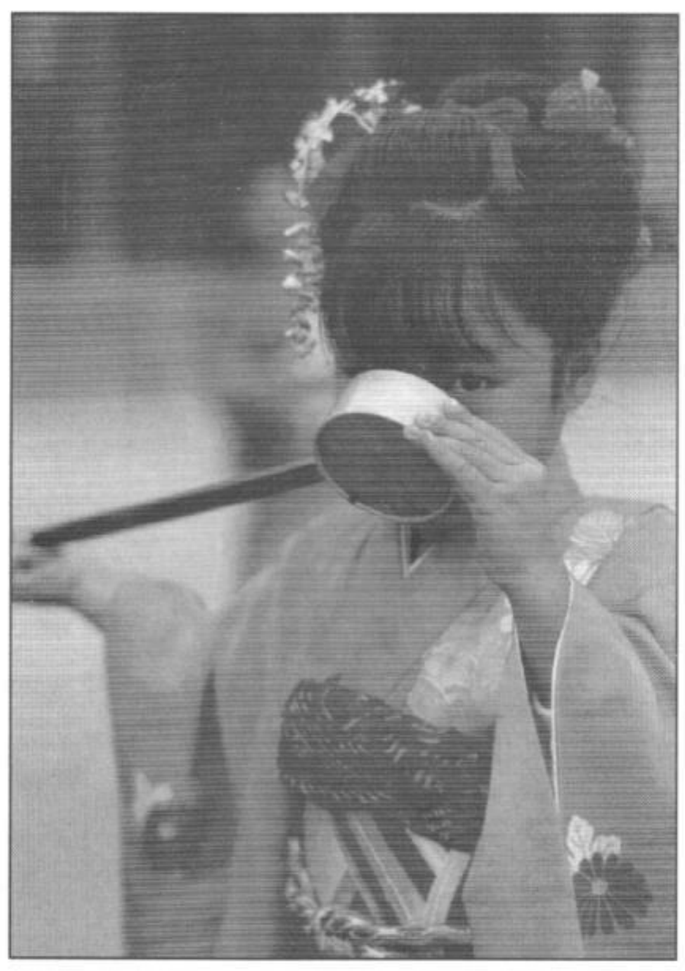
Una de las cosas a las que no hemos dedicado todavía gran atención es a las épocas del año y sus fiestas. Hay que reconocer que la sociedad japonesa no es una de las que se permite muchas fiestas, pero en su calendario destacan algunas que no se dejan pasar. Es por ello que he considerado que aprovechando la llegada del verano por nuestros lares, qué mejor que hablar sobre las fechas de festejos más importantes del año nipón.

El calendario japonés comienza con la primavera, estación que nace a principios de febrero y se distingue con facilidad pues es cuando florecen los ciruelos. Por esos días la temperatura todavía es algo fría, pues la cercanía de Siberia (que por esos lares siempre hace frío, y en invierno ya os lo podéis imaginar) hace que corrientes de aire frío lleguen a las islas. Tras los primeros quince días de vacaciones que tienen los alumnos japoneses, comienza de nuevo el curso académico para estos esforzados estudiantes. Poco a poco el país va tomando unos colores más alegres y la agradecida primavera trae la alegría tras el triste invierno (qué felicidad —JJ). Esta estación termina el 5 de mayo con la celebración del Día de los Chicos. Ésta es una de las principales fiestas del año y también una de las más conocidas, pues todos habremos visto en alguna que otra serie cómo los protagonistas cuelgan una especie de cometas con forma de pez de unos mástiles.

Si retrocedemos en el tiempo y nos remontamos a sus orígenes, esta fiesta era la que tras la recolección del arroz preparaba a los campesinos para transportar los fardos de brotes de arroz. En el periodo Heian se la conocía como el Festival de la Bandera Dulce o Ácoro (un tipo de planta), y en todas las casas se colgaban tallos de ácoro para espantar a los malos espíritus y alejar la mala suerte. Este tallo se parece a una espada (aunque conociendo la imaginación de los japoneses el hecho de que se parezca a una espada es muy relativo).

Y bien, lo que en un principio fue un festival de agricultores con el tiempo se fue transformando en un festival de artes marciales. Una vez entrados en el periodo Edo, las cosas no cambiaron en exceso. El festival se relacionaba con la debilidad y la valentía. Hoy en día el festival sigue manteniendo más o menos el mismo significado. En estos días, los japoneses cuelgan carpas gigantes de papel en los postes, siguiendo la tradición de una leyenda que habla de una valiente carpa que remontó el río hasta llegar al cielo para transformarse en un dragón. También es común en este día poner maquetas que representan a grandes héroes mitológicos, junto a guerreros y emperadores.

Otro de los festivales que se representan en esta época



es el Festival de la Muñecas, que se celebra el 3 de marzo. Se podría decir que es la contrapartida al de los chicos. El festival está dedicado a todas las familias con hijas, y durante todo el día las niñas se transforman en la reinas de la casa. Para ellas se reserva una sala de la casa en la que se exponen todas las muñecas. que en su mayoría son representaciones del emperador y la emperatriz (es lógica esta adoración al emperador, pues en la mitología japonesa éste era descendiente de la mismísima Diosa Amaterasu). Durante este festival se sirven

pasteles y viandas dedicadas a las niñas, que se visten con preciosos kimonos y pasan un alegre día lleno de atenciones. Este festival, como la mayoría, también tiene como fin alejar a los malos espíritus.

Tras estas fiestas termina la primavera para dejar paso al verano, una de las peores épocas del año para algunos. Por estas fechas hace acto de aparición el húmedo monzón, trayendo una agradable e interminable serie de lluvias torrenciales, un calor húmedo que hace que todo se te pegue y unos cuantos huracanes, aunque las lluvias logran que las cosechas crezcan con mucha más fuerza. También les acompañan una brumas que le dan una atmósfera muy romántica a los parajes salvajes de la isla. Durante esta estación se celebra el romántico Festival de la Luna, que se remonta al periodo Heian. Por aquellos tiempos la gente salía de los pueblos por la noche para contemplar la luna y sentarse a escribir dulces poemas iluminados por su fría luz. En la actualidad ésto ha cambiado un poco. La mayoría de la gente sale a festejar esta noche, pero en vez de acudir a ver la imperturbable luna, disfrutan de las ferias o pasan la noche lanzando espectaculares fuegos artificiales en su jardín.

El verano llega a su fin el 7 de agosto. En este día existe la costumbre de enviar presentes a todos lo amigos, parientes y conocidos. Estos presentes suelen ser lo que se llaman alimentos refrescantes, porque se suelen tomar frescos; pueden ser sopas frías, pastas y tofu, que se suelen servir en bandejas y platos de cristal o porcelana. Las bebidas más comunes son los zumos de fruta. También con el final de esta estación llegan las vacaciones de verano para los estudiantes.

Con el otoño las cosas cambian, ya que en esta estación las temperaturas comienzan a descender. Es en esta estación cuando las islas que forman el archipiélago japonés transforman sus parajes en espléndidos lugares llenos de colores amarillos y pardos. Desde siempre los japoneses han sentido una fascinación por el otoño, hasta tal punto que algunos de sus parques naturales los han pintado para que parezca que todo el año reina el otoño en ellos. En otoño los japoneses realizan viajes a todos los puntos más emblemáticos de las islas, para contemplar los maravillosos efectos del otoño. Ésta es una de las estaciones que ha inspirado a más poetas y pintores nipones.

Una de las fiestas más importantes del año es la de Año Nuevo. Como en los anteriores festivales, la mayoría de las tradiciones antiguas se mantienen. Una de las más significativas es la de volar cometas, que aparte de ser una de las actividades más divertidas del día, también tiene significados religiosos. Cuando una cometa se eleva al cielo, los japoneses sienten que se crea una conexión con los dioses. Para ellos es como si cada cometa que se alza a las nubes fuese una oración.

Tanto los días anteriores como los posteriores, la mayoría de los japoneses se toman unos días de fiesta. Pero claro, estos días no son igual de relajados para todo el mundo. Los preparativos para este festival comienzan semanas antes, y como normalmente es costumbre el trabajo recae sobre los hombros de las mujeres. Ellas son las encargadas de dejar la casa limpia y preparar comida suficiente para poder pasar los días del festival de Año Nuevo sin tener que cocinar, pues da mala suerte empezar el año trabajando, además que es un mal augurio entrar en el año nuevo sin tener la casa limpia y preparada.

También existe la costumbre de liquidar todas las deudas adquiridas durante el año, lo cual en algunos casos más que una tradición puede ser una maldición. Todo ésto se hace para que todo lo malo del año anterior se quede atrás y poder comenzar el nuevo año con la tranquilidad de que todo esta en orden.

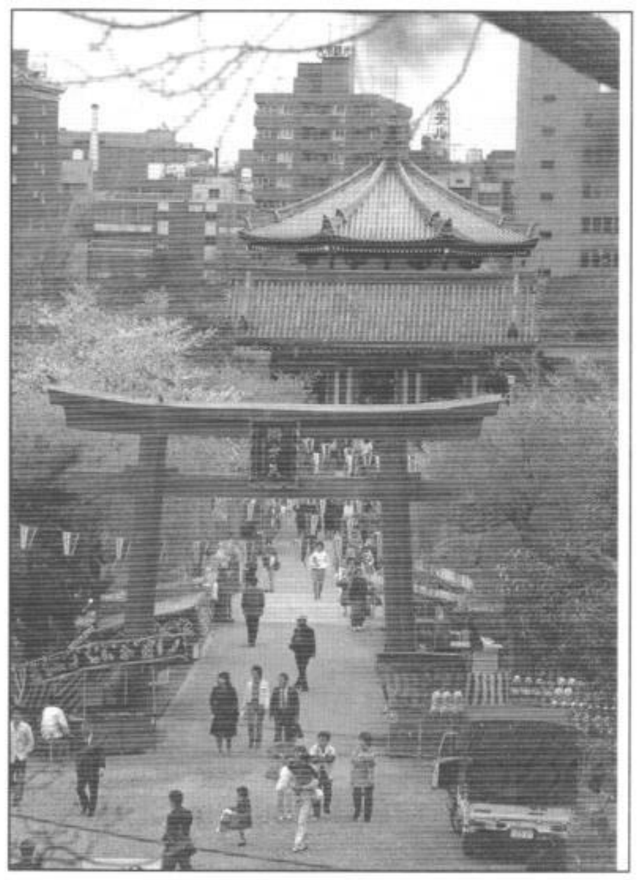
En este festival se sirven pasteles de arroz, amasados por toda la familia, pues la tradición manda que todos los componentes se turnen para amasar la pasta hasta que alcance la textura adecuada.

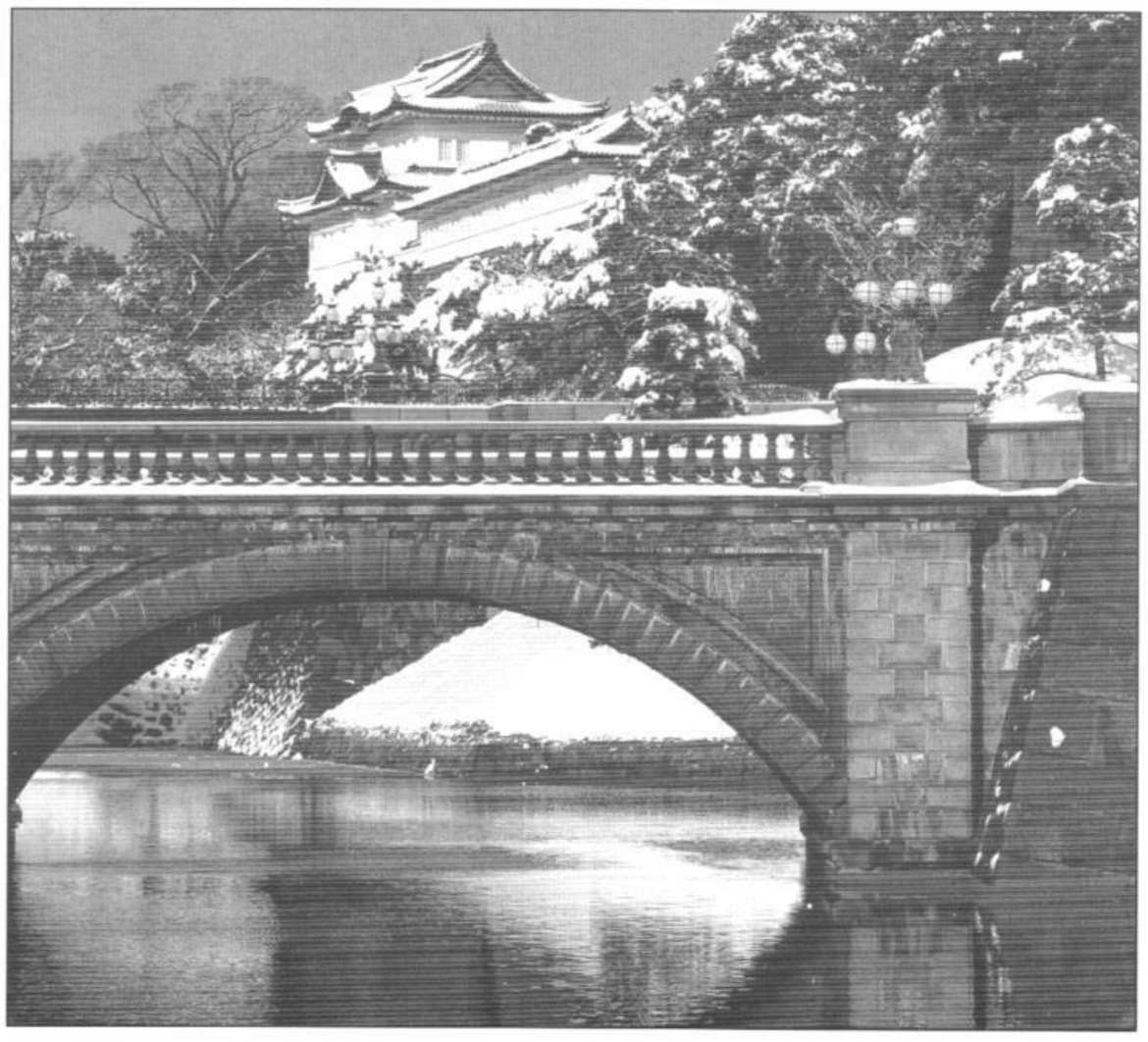
Otras tradiciones de mayor orden religioso aún se conservan. En estos días se visitan los templos para orar y pedir que los dioses sean benévolos, y se dan ofrendas y presentes a los dioses familiares. La mayoría de los hogares japoneses tienen un pequeño altar sintoísta o budista en el que se depositan las viandas.

En todas las ciudades se recibe el año con las campanas de los templos resonando al fondo, mientras en la mayoría de los hogares a su vez se come pastas para alargar la vida y atraer a los buenos espíritus. Tras la cena, muchas familias acuden a los templos para orar a los dioses. Otros japoneses, en cambio, deciden acudir al campo y las montañas a ver cómo el amanecer del nuevo año inunda la tierra con su primeros rayos de sol.

Esperemos que ninguno se olvide sus Rayban.

Gonzalo-B. Tello





CORREO

¿qué, qué tal las vacaciones y el veranito? ¿Bien? Nosotros aquí, pringando como siempre. Menos mal que nos escribís cartas contándonos vuestras tonterías, esas que no le interesan a nadie más, y así nos entretenemos. Nooooo, es brooooma. Por cierto, resulta divertidísimo ver la cara que ponen los empleados de correos cada vez que voy a recoger el correo del apartado y me ven sacar esos sobres enormes decorados como la Capilla Sixtina que nos habéis mandado varios de vosotros. ¡Seguid así! ^_^

Momentos emotivos en el manga (y en el amnime, claro) los hay a montones. Esas escenas en las que el malo malísimo es derrotado por el bueno buenísimo y es pasto del arrepentimiento, o cuando la deseada chica de turno acaba liándose con el brasas que llevaba toda la serie persiguiéndola.

Por ejemplo, me acuerdo de aquel momento en el que (en *Maison Ikkoku*) Kyoko y Yusaku hacen el amor de una forma elegantísima, levantando al lector un sentimiento de ternura y emoción casi comparable a la ruptura de Nobuko y Yota (en *Video Girl Ai*).

El "atravesamiento" que implica Gokuh a Piccolo padre en *Dragon Ball* también tiene su emoción, y así con tantas otras series (la declaración de amor de Madoka a Kyosuke,los besos virginales de la despampanante Yoko a Lucen, la muerte y resurrección de nuestras Sailors en sus primeras aventuras, la boda de Azumi y Chizuru en *Hen*...).

Así pues, podríamos pasarnos toda una vida recordando estos momentos, pero seamos realistas... por lo que a mí respecta, todo eso no tiene comparación con la emoción que sentí cuando ví publicada mi carta nada más y nada menos que en el MangaZone.

Fue curioso.

Gracias a una corazonada, ese momento no se retrasó.

En el día del evento, salí única y exclusivamente de casa porque pensaba que iba a encontrar mi firma en la (y desde ahora más) revista que más ha influido en mi vida con respecto al manga.

Y entonces recordé aquellos días del año 94, cuando por tal de comprarme el MangaZone mes a mes tenía que ir andando hasta la tienda de cómics para que el dinero me llegara (no estaba precisamente en la esquina de mi calle, se sobreentiende)...

Cuatro años después, aquí estoy (con cuatro años más, ¿no?...) Ya sé que puede parecer muy sentimental la cosa, pero es la pura realidad.

De verdad, gracias a todos los que habéis hecho posible la existencia y la continuación de MangaZone.

¡¡Excelsior!! Snif, snif... ¡Buaaaah! Ahora que ya he recuperado la cordura, pasaré a contaros unas cuantas cosas más. Eso sí, de nuevo os doy las gracias (vale yaaaaa).

Sinceramente, estaba tan contento con lo de la carta, que ahora estoy escribiendo ésto sin haber leído todavía el nº 9 (perdón). De todas formas, en cuanto lo lea, ya escribiré contándoos lo poco que me ha gustado (¡es broma!).

No me gustaría olvidarme de deciros que es muy importante que me digáis qué tal os van pareciendo los dibujos que os voy mandando. Aquí el menda quiere hacerse un hueco entre tanto guionista y dibujante (y también articulista), y de momento estamos empezando.

Supongo que con la noticia del Salón del Cómic de Madrid (porque soy de allí, ¿sabéis?), me animaré a pasearme por los stands de las editoriales y revistas dando el coñazo (por cierto, ¿iréis para allá?)

En fin, si os digo la verdad no sé qué escribir (en serio, estoy bastante emocionado), así que, para no dejar en evidencia mis dotes de escritor, remitiré mis opiniones sobre temas de actualidad en sucesivas cartas (seguramente se os juntarán dos), ya que éstas estarán más colmadas de sabiduría y buen hacer...

RDG

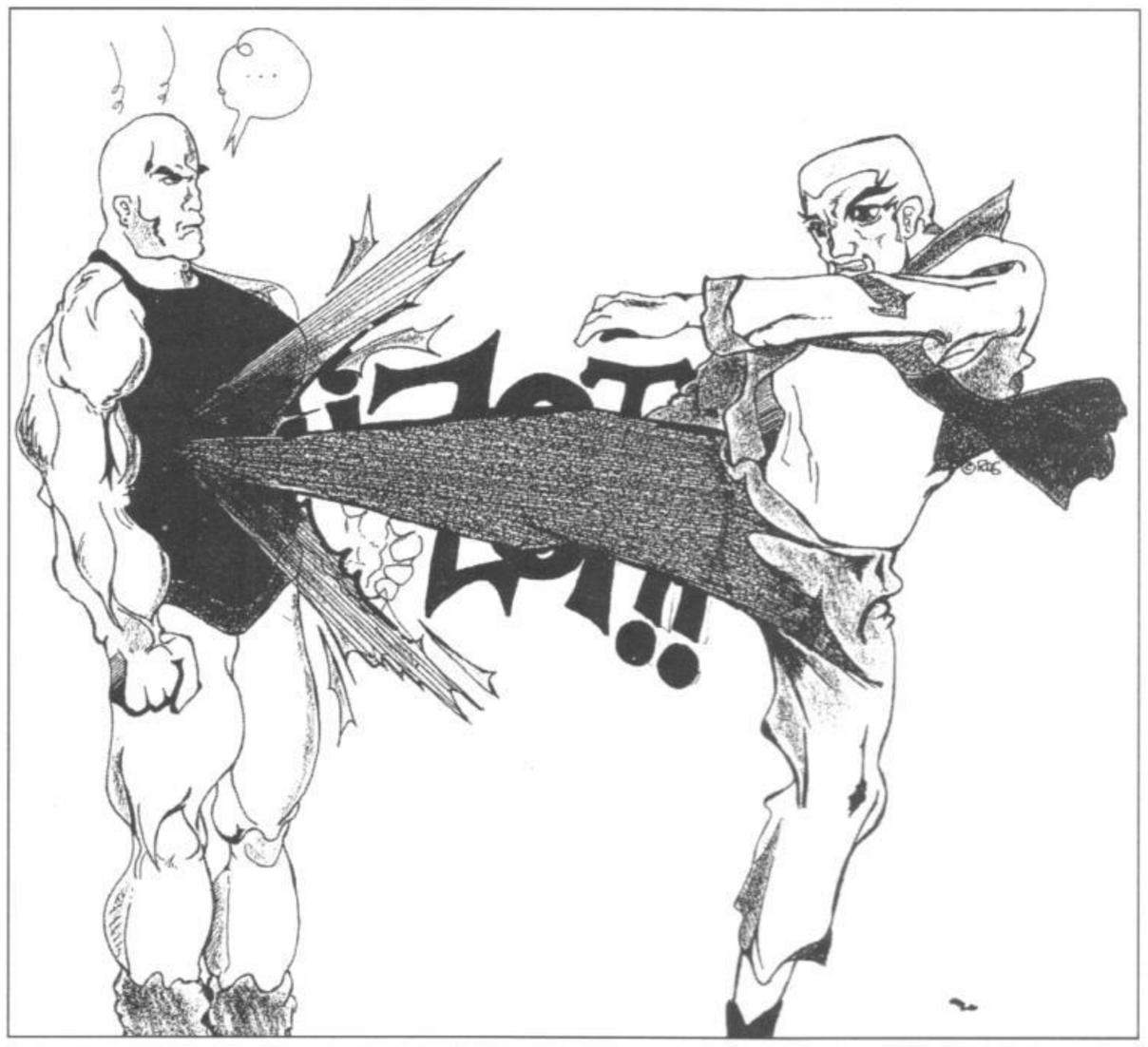
Madrid

Me alegra ver que aún hay gente que aprecia nuestra labor. Pero tampoco es para ponerse así, hombre, no te vaya a dar un infarto. A fin de cuentas, hay cosas más importantes en la vida... no sé, el sexo, los videojuegos, que te toque la primitiva, el sexo, conducir en contradirección por la autopista, el sexo...

Hemos recibido otra carta tuya, pero hemos preferido contestarte a esta por seguir un orden, si nos cabe en el próximo número contestaremos a la otra En cuanto a lo del Salón de Madrid, esperamos estar, pero nunca se sabe. De aquí a que se celebre pueden pasar muchas cosas, aunque si todo va bien nos encontrarás puntualmente allí.

Lo de tu afición al dibujo y los guiones es estupendo, hemos visto los pinitos que nos has mandado, y se nota la evolución que has tenido desde tus comienzos (por cierto, no te preocupes, el secreto de tu nombre real está a salvo con nosotros), pero parece que todavía te falta un poquito. Persevera, la recompensa al final vale la pena. De todos modos, no cuentes con ganarte la vida con ello, el mundo del cómic es una auténtica jungla, y hay que ser un verdadero genio para poder vivir de ello, por bueno que seas o bien que dibujes.

Nada, nada, quedamos a la espera de tus opiniones, ya sabes que de vez en cuando incluimos una sección de opinión cuando alguno de nuestros lectores nos remite alguna dedicarta dedicada a ello. Eso sí, intenta que se salgan del habitual "los otakus somos unos incomprendidos y las asociaciones de padres son el coco", o del también socorrido "las TV destrozan el anime". Estamos un poco de vuelta ya de todo eso. Y si quieres colaborar con nosotros y nos mandas un artículo interesante, puede que también lo publiquemos, ¿por qué no? Un lector fiel como tú se lo merece todo (bueno, casi todo).



Dibujos originales de RDG

Hola, me gustaría que hiciérais unos especiales de manga erótico, porque con tanto *Dragon Ball GT* y el *Evangelion* me estoy atragantando...

¿Y por qué no habéis comentado el manga *Cammy X* (de diez historias)? Salen Ako, Mitzuke (Cammy), Takeshi (Ken) etc, etc... espero que hagáis algo o que publiquéis la ilustración de Mitzuke. Bueno, espero que os manifestéis en lo que digo. ¡Hale, hasta pronto, tíos!

Choco

Amposta (Tarragona)

P.D.: Para la MangaZone 10, iría bien la portada del *Cammy X*, ¡yeah!

Hombre, especiales de manga erótico no es que hiciéramos, pero en la primera época de la revista ya dedicamos varios números al erotismo en el manga, desde revistas dedicadas hasta una guía de autores, y como muchos lectores ya nos seguían en nuestras anterior etapa, no hemos querido repetirnos. De todos modos, cuando aparece algún manga erótico en España nos hacemos eco de él, así que tampoco te puedes quejar demasiado. De todas formas tienes razón, el *Cammy X* de **Hindenburg** no ha sido reseñado, aunque ahora es un poco tarde para comentarlo conmo novedad y no tiene entidad suficiente para dedicarle un reportaje. Algo tendremos que hacer con el manga erótico, prometido. Aunque lo de la portada sería algo grave, ¿no?

¡¡Hola, MangaZone!!
No me dirijo a nadie en especial porque últimamentre cambiáis más de correero que de calzon... estoo, que de calcetines.
Ésta es mi segunda carta, la primera no ha sido publicada (sniff). Me he decidido a escribir porque ha acabado la serie de manga que más me ha gustado, la obra maestra (opinión muy personal) de Yukito Kishiro, Battle Angel Alita. ¡Espero que mi estrategia de enviar un "pedazo" de sobre haya funcionado para que os fijéis en mi humilde carta!
Domos arigatos a saco para vosotros sois (de verdad) la mejor revista que compro. Bueno, me compro todos los fanzines que encuentro en mimkiosko (increíble, ¿no?). Con esto quiero decir que no lo digo para cumplir o haceros la pelota. Hay fanzines que tienen poca letra, muchos dibujos y muchas secciones que siempre cuentan lo mismo, y para asegurarse unas ventas regalan posters. Pero vosotros tenéis de toso y mucho, grandes dosis de información y también ilustraciones que me molan mucho y ¡a todo color la mayoría!, y sobre todo cachondeo, y es que una revista que sólo informa se hace aburrida, también tiene que hacerte pasar un buen rato. Vuestros relatos salvajes son una buena muestra de simpatía, buen humor y ganas de divertirse haciendo un fanzine.
Domo arigato otra vez, porque gracias a vosotros tengo unas nuevas amigas: Lucía y Eva de Madrid, Eli de Barcelona y, cómo no, la insaciable Anne Marie que últimamente os escribe a saco, ¡¡y no me saluda!!
No os preguntaré, porque en mi primera carta ya lo hice, así que ¡buscadla porfabó!
Me piro papiro, pero dejo mi dirección para que la peña me escriba. Ya sabes, si te gusta: Alita, las CLAMP, Naoko Takeuchi, Evangelion, y eres un otakucorreero:

Miriam Rodríguez Florido
Avda. Cataluña nº 32, 2º 8ª
17300 - Blanes (Girona)

P.D.: Son las dos de la madrugada, tengo sueño, espero que el esfuerzo de escribir esto tenga sus recompensas. Y eso va por vosotros, Luis Alís, JJ and company, que espero no tener que repetir una carta para llamar la atención, sino para volver a felicitaros, y consultaros MAS cosas, ¿eh, pillines?... ¡Publicadme los dibujos, please!

Miriam Rodríguez Blanes
Blanes (Girona)

Dibujos originales de Miriam Rodríguez Blanes

Sí, con esto del correo siempre echamos mano del primero que acaba sus cosas para contestarlo, porque como además es lo más entretenido todos quieren hacerlo, y siempre están "el correo de este número lo contesto yo" "¡tú ya lo hiciste el número anterior, ahora me toca a mi!". Son como niños.
En cuanto a lo de tu carta anterior, puede que no haya sido contestada, pero es que ni la encuentro, así que o la hemos perdido nosotros por aquí (posible) o nos la han perdido en el apartado de correos (probable), así que si tienes preguntas sin contestar te aconsejo que nos las vuelvas a mandar (lo siento very ^_^). De todas formas, el sobre tamaño campeón que nos has mandado era imposible de perder, sobre todo con lo decorado que está. ¡Casi parece un portafolio en vez de una carta!
Gracias por los cumplidos, pero no nos pongáis tan bien que la gente se va a creer que las cartas nos las escribimos nosotros mismos para echarnos flores. Intentamos hacerlo lo mejor posible (muchas veces no salimos a tiempo por corregir cosas que no están bien o artículos que no encontramos completos, o porque nos faltan un par de páginas por llenar y no queremos poner lo primero que se nos ocurra), pero siempre con una nota de humor, porque la verdad es que nos lo pasamos bien la mayoría de las veces —cuando no vamos de culo porque nos hemos pasado dos semanas del plazo—. ¡Encima de la miseria que ganamos, imagínate que además nos aburriéramos!
Nos alegramos de que gracias a nosotros hayas hecho nuevas amistades, siempre es algo muy bonito conocer a gente nueva que comparta tus aficiones, y si nosotros podemos ayudar a ello, mejor que mejor.
En cuanto a eso de insaciable, mejor será que busques otro adjetivo para Anne Marie, que ese induce a error :-)
Aquí queda tu dirección para que hagas nuevos amigos, por nosotros que no quede, y a ver si te vienes algún día por Valencia y nos haces una visita (aquí hay mucho joven atractivo y falto de cariño, ¿eh, Gonzalo?).
Hala, espero que tu falta de sueño haya servido para algo, ya te hemos contestado. De todas formas, comprended que no podemos contestaros a todos, y que igual que un mes sólo recibimos 3 ó 4 cartas, otros nos juntamos con 14 y no damos abasto ni en dosnúmeros, así que si vuestras cartas no aparecen no os desaniméis y seguid escribiendo, porque las leemos todas y nos encanta.
Y para que veas, ¡te publicamos los dos dibujos por el precio de uno!

Distinguido señor/a director/a
Bueno, yo ciertamente no sé a quién dirigirme cuando escribo una carta de este tipo.
Yo ciertamente empecé a interesarme por esta revista cuando se la vi a un amigo. Era una revista muy bien redactada y con contenidos no aburridos. Yo me he atrevido a escribirles para ver si es posible que me envíen información y el nº 1 del MangaZone. Ya que no han emitido el final de Sailor Moon en la televisión o yo me lo he perdido, y no lo he visto. Y una infinidad de cosas que mi amigo las sabe y el muy tacaño dice que me compre yo una.
También les escribo esta carta porque cerca de mi pueblo no hay tiendas especializadas y no puedo comprarla. Él la compró en Palma de Mallorca, ya que pasó allí las fiestas de Pascua. ¿La forma de pago puede ser contra reembolso?
Bueno, me lo dicen en la contestación, porque espero ansiosamente que me contesten.
Muchas gracias por todo.
Atentamente, un futuro lector

Jose Carbonell Carbonell
Manuel (Valencia)

Distinguido señor/a lector/a:
Nos encanta ver que todavía hay gente educada y que sabe cómo escribir una carta, pero aquí somos todos de confianza y no hace falta que nos trates de usted. En cuanto a la valoración que haces de nuestra revista, me parece de todo punto acertada y correcta, y me alegra que tu amigo no te la haya dejado (aunque ya le vale, al tío), porque así te has decidido a escribirnos.
Resulta gracioso pensar que siendo de Valencia, donde hacemos la revista, tu amigo se la haya comprado en Palma de Mallorca. ¿No resultaría más fácil acercarse a Valencia a comprarla? En fin, vosotros mismos. Espero que a partir de ahora te unas al grupo de amigos que leen nuestras chorradas regularmente.
Un saludo, futuro lector ^_^.

Me dirijo a ustedes con el fin de decirles que su revista está muy bien redactada, a pesar de que aquí a Argentina no llega mucho, y cuando llega es con un año de retraso. Quiero preguntarles si van a sacar más información sobre *Sailor Moon*, *Leyenda* y *Evangelion*, dado que estoy muy interesada sobre este tema. También quisiera saber si hay una forma de recibir su revista con más actualidad, y les mando mi dirección para poder cartearme con gente que le gusten los temas antes mencionados, y que me quieran enviar información.

Paula Antonini
Casilla de Correos 4 C.P. 1678
Caseros (Buenos Aires)
República Argentina
e-mail: paulalejandro@interar.com.ar

¿Qué, somos internacionales o no? ^_^

JJ

Apdo. de correos 12319
E-mail: Berserker@mx2.redestb.es

TALLER DE ANIMACION

Aaah, vacaciones...
Bueeeno. No hay mucho que contar, a excepción de que, en el próximo MangaZone haremos descanso en las Hojas de Estilo técnicas y volveremos al "sonrisas y lágrimas": voy a hacer la típica clasificación de expresiones, pero intentaré encontrar novedades que no suelen aparecer en las guías y manuales sobre cómo hacer cómic, así como dar instrucciones para realzar algunas de las más tradicionales.
Y, por cierto, me gustaría que me mandáseis opiniones sobre "La espada mágica". ¿Es tan mala como me pareció a mí, o es que he de limpiarme las gafas?

Juan Gómez Martín
totoro@ctv.es

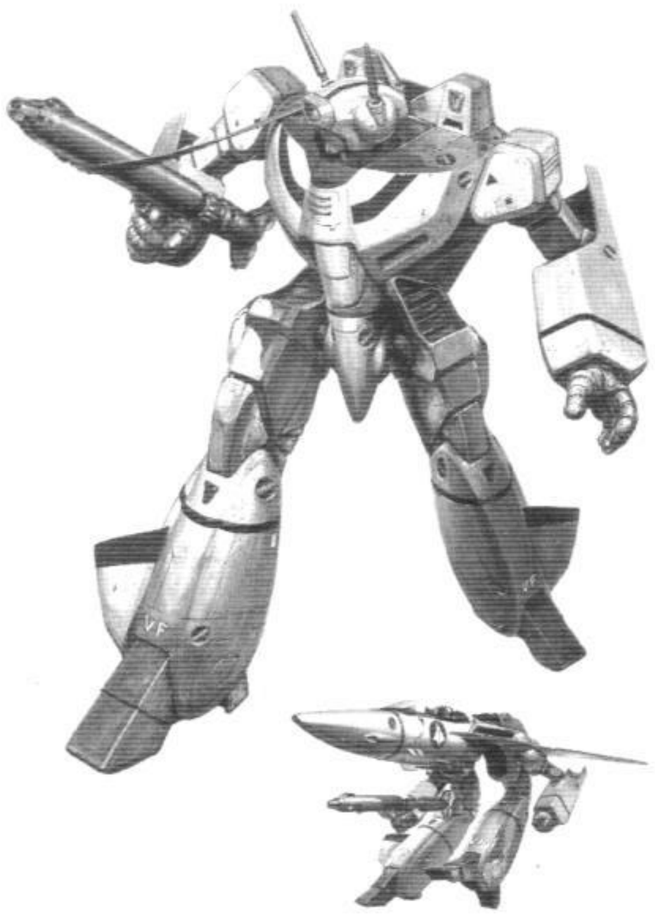
TALLER DE ANIMACION

HOJAS DE ESTILO

P-Machinery
3ª parte

De lo que se trata aquí es de dar algunas nociones sobre lo que está "in" en el diseño de aeronaves y navíos espaciales, así como racionalizar las cosas en su diseño de cara a la ciencia-ficción. Todo ello, como de costumbre, con vistas a mandarlo todo a la papelera en el momento de la creación efectiva. Es cuestión de, por lo menos, saber qué estas descartando. De la misma manera en que Picasso pasó de la pintura convencional a la abstracción. "Has de desaprender", que diría un Yoda. ¿Miedo a tanto tecnicismo? No existe el miedo en este Dojo. Empezamos por el principio...

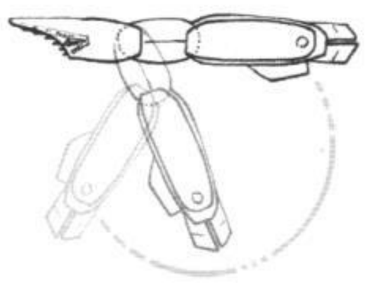
ALAS SOBRE EL MUNDO
LA CABALGATA DE LAS VALKIRIAS



VALKYRIE CONSTRUCTION KIT

Diseñar un avión "robotech" como los Valkyrie de Macross es bien fácil: sólo hay que acordarse de unas pocas reglas básicas.

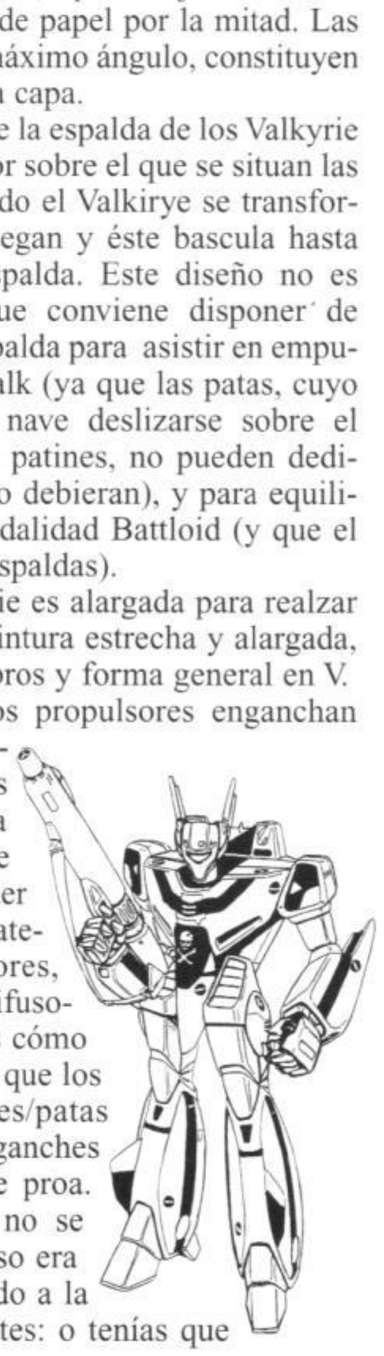
1.– Los dos cuerpos propulsores, que sirven de piernas en las configuraciones robóticas (Gerwalk/ Guardian y Battloid), se dividen en tres cuerpos: difusores de admisión de aire, que hacen de caderas; bloques intermedios, que hacen de muslos, y bloques finales, que hacen del resto de las piernas. Las toberas, por supuesto, son los pies.



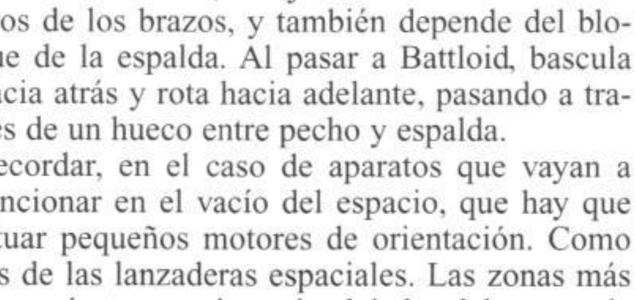
2.– Visto desde arriba, el Valkyrie se divide también en tres partes que cumplen funciones claras en la modalidad Battloid: el conjunto proa/cabina, que servirá de unión de las caderas y torso; un bloque central, que hará de pecho; y un bloque final, al que están unidas las alas, y que servirá de espalda. Cuando pasa a modo Battloid, el Valkyrie se parte en dos por la línea de separación entre los dos bloques posteriores, que se juntan como quien dobla una hoja de papel por la mitad. Las alas, al plegarse a su máximo ángulo, constituyen una especie de heróica capa.

Enganchado al final de la espalda de los Valkyrie hay un grupo propulsor sobre el que se situan las derivas de cola. Cuando el Valkirye se transforma, las derivas se pliegan y éste bascula hasta colocarse sobre la espalda. Este diseño no es imprescindible, aunque conviene disponer de algún propulsor de espalda para asistir en empuje horizontal al Gerwalk (ya que las patas, cuyo chorro permite a la nave deslizarse sobre el suelo como si llevara patines, no pueden dedicarse a esa tarea como debieran), y para equilibrar el empuje en modalidad Battloid (y que el robot no se caiga de espaldas).
La proa de los Valkyrie es alargada para realzar la impresión de una cintura estrecha y alargada, gran anchura de hombros y forma general en V.

3.– En modo Battloid, los propulsores enganchan sus difusores de admisión en sendas ranuras a los lados de la proa de la nave. En modo de avión pueden depender de enganches tanto laterales como superiores, pero siempre en los difusores. Lo complicado es cómo hacer de forma lógica que los grupos propulsores/patas avancen desde sus enganches normales hasta los de proa. En Macross la cosa no se veía con claridad, y eso era un problema sobre todo a la hora de diseñar juguetes: o tenías que desmontar los propulsores por completo, o se ponía una pieza inexistente en el diseño original (ver juguete de Bandai). Hay tres estrategias posibles: hacer que, en modo de avión, los cuerpos propulsores estén muy avanzados, con sus difusores ya a la altura de la proa. Así, no tienen más que extender sus ejes de rotación y acoplarse, si no lo están ya. Claro que así pareceran un avión algo rarillo.



También pueden ser empujados hacia adelante hasta ponerse a la altura correcta, mediante guías laterales o superiores y mecanismos albergados bajo la espalda. En ese caso, una de dos: o los difusores son muy largos, o las guías deslizadoras se extienden también por el cuerpo intermedio/muslo.
Y, tercero, haber unas guías que recorran toda la distancia entre la espalda y la proa, situadas a ambos lados del fuselaje.



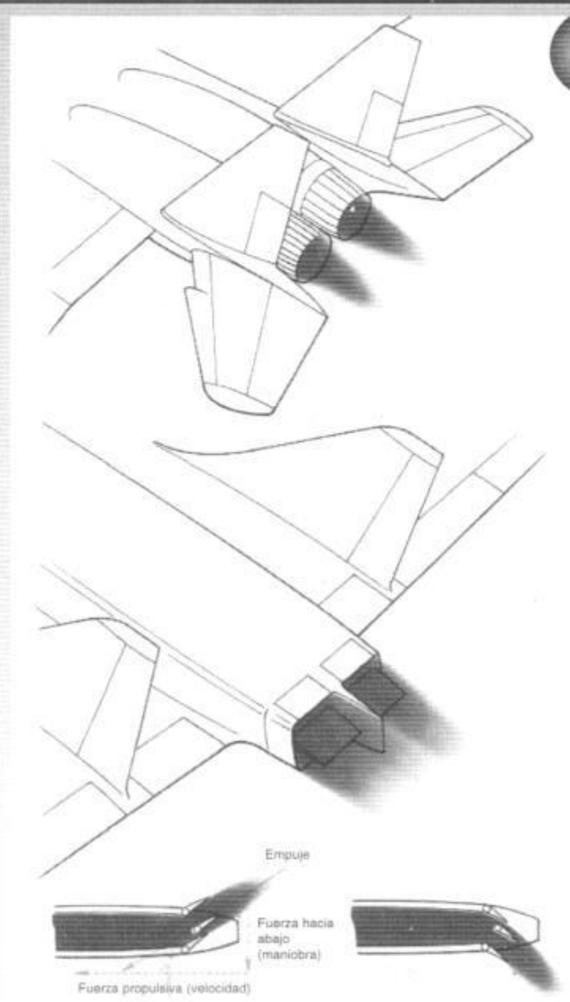
4.– Los brazos, en el avión, están situados entre los propulsores, colgando del bloque que hace de espalda. Cuando se bajan las patas al pasar a modo Gerwalk, los brazos disponen de espacio a sus lados para deslizarse y rotar hasta situar sus hombros hasta la línea de corte entre los bloques de pecho y espalda, en general junto a los difusores de los motores. Al pasar de Gerwalk a Battloid, no tienen más que quedarse donde se han puesto.

5.– La cabeza del Battloid, mientras el Valkyrie funciona como avión, está justo delante de los hombros de los brazos, y también depende del bloque de la espalda. Al pasar a Battloid, bascula hacia atrás y rota hacia adelante, pasando a través de un hueco entre pecho y espalda.

6.– Recordar, en el caso de aparatos que vayan a funcionar en el vacío del espacio, que hay que situar pequeños motores de orientación. Como los de las lanzaderas espaciales. Las zonas más convenientes son las más alejadas del centro de gravedad, que rinden más en las operaciones de rotación.

Y eso es prácticamente todo. Hay detalles menores:

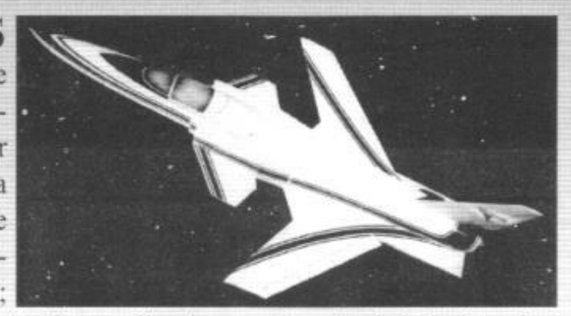
AVIACION DEL COPON 101



3 TOBERAS 2D/3D

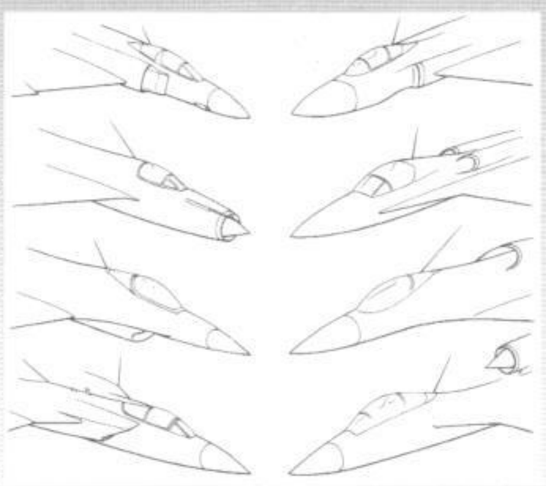
Hasta la fecha, las toberas (escapes) de los motores en los cazas de combate en servicio siempre han sido circulares y como mucho de diámetro variable. La ventaja de una tobera que pueda orientar el chorro en varias direcciones. Tareas como empujar la cola hacia abajo para que el avión bascule el morro hacia arriba en el despegue, o girar el avión sobre su eje del fuselaje para iniciar una maniobra mediante la inclinación diferencial de los planos horizontales de cola y/o los del ala son, esencialmente, producto de ejercer una resistencia al aire que se traduce en pérdida de energía cinética. Si en vez de hacerse oponiendo resistencia al aire se realiza produciendo fuerza propulsiva en la dirección adecuada, no sólo el avión no perderá velocidad, sino que potencialmente maniobrará más ágilmente. En combinación con otra fuente de energía direccional, ya sea positiva como en el caso del motor o negativa como la de unos planos de control a la altura de la proa (como los típicos *canards*), se puede conseguir que el avión haga quiebros en los que su proa se oriente en ángulos muy diferentes a la dirección de vuelo de forma sostenida. Quien apunta primero gana. Recordar, finalmente, que se han hecho prototipos de toberas orientables a la vez en los ejes verticales y horizontales (3D).

2 ALAS PROGRESIVAS



Desde hace decenios se sabía que una configuración alar de ángulo negativo, o "alas progresivas" era muy superior a las convencionales. Un ala progresiva produce una resistencia del aire al avance inferior a casi cualquier velocidad, subsónica o supersónica; mejor maniobrabilidad; mejor manejo de la aeronave a bajas velocidades; y disminuye el umbral de baja velocidad a la que el avión entra en pérdida. Esto significa ahorros en combustible, volumen y peso de almacenaje del mismo, pistas más cortas, etc. Esta configuración, sin embargo, implica tensiones aeroelásticas muy importantes. Sólo los modernos materiales compuestos de carbono han permitido su construcción eficaz.

3 DIFUSORES DE AIRE



He aquí varias configuraciones típicas (y algunas imaginadas) de difusores de admisión de aire a los motores (tomas de aire). El dato fundamental es que los motores han de alimentarse correctamente sea cual sea el ángulo de avance de la aeronave y su orientación. Por ejemplo, los difusores montados sobre el fuselaje (varios de los de la derecha), aunque están en una posición conveniente para ocultar sus ángulos a los rádares de tierra y hacer así más furtivo al avión, presentan un serio problema: si el avión alza el morro en un ángulo muy fuerte con respecto a la línea de avance (ángulo de ataque o *alfa*), el aire no fluirá correctamente hacia ellos (formará remolinos sobre la espalda del avión, en vez de un fluido continuo ceñido a su piel). Los conos (y las rejillas tan típicas en los difusores de las naves del Anime) tienen la misión de regular la fuerza con que llega el aire al motor, frenándolo, por ejemplo, para que llegue a velocidad subsónica durante el vuelo supersónico y sea manejable.

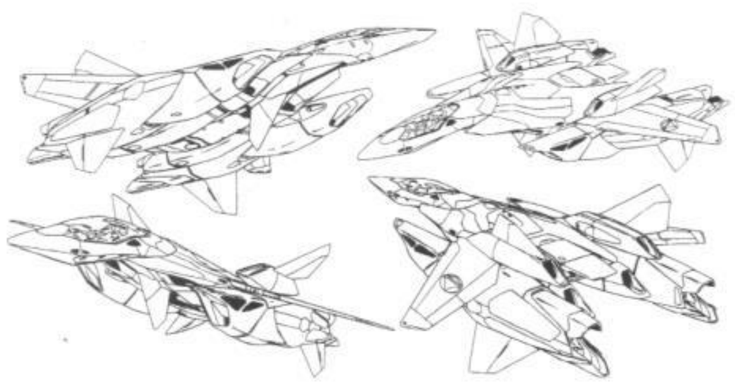
no suelen existir *canards* de proa, porque es difícil ver dónde poder plegarlos, pero sí equivalentes situados detrás de la cabina. Especialmente original es la deriva única inferior situada entre los difusores de los Valkyrie de Macross II. Tampoco suele haber estabilizadores de cola, aunque no son tan problemáticos de plegar. Lo que pasa es que, si dispones las derivas de cola en una inclinación de, digamos, 45º, puedes obviar los estabilizadores. Eso o suponer que la geometría variable 2D de las toberas cubre su funcionalidad.

EN EL TUNEL DE VIENTO

A lo largo de las sucesivas sagas Macross hemos visto cuatro estilos definidos, cada uno con su nivel de dificultad: los Valkyrie de la serie original, inspirados en los F-14 Tomcat y diseños similares, establecieron la

arquitectura básica, ciñéndose a esos motivos de inspiración hasta donde era posible. La aerodinámica presentaba problemas en la panza del diseño,sobre todo por culpa de la torreta/cabeza y los brazos, que rompian con la fluidez superior.

Los Valkyrie de *Macross II* rompían con todo, incorporando como único rasgo reconocible la sección general biconvexa de las proas de aeronaves como el SR-71 Blackbird y los nuevos cazas F-22 americanos. La idea era crear naves abigarradas y complejas, pero superestilizadas y de líneas agresivas, sugiriendo así modernidad y alta tecnología, pero sacrificando en el proceso bastante aerodinámica (demasiadas cosas asomando por todas partes, extraño aunque bonito perfil inclinado hacia abajo de la proa y carlinga, etc.) y racionalidad (¿no se les fue la mano con los difusores y toberas?). De toda la saga, es el diseño que más me gusta, inmenso, afilado y sofisticado.

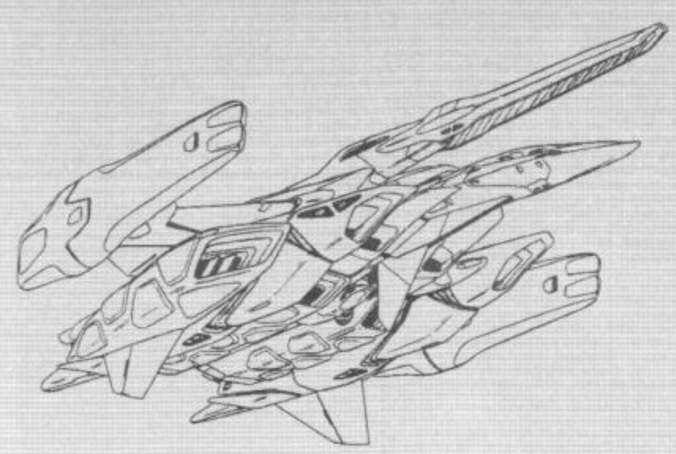


En *Macross Plus*, dada la intención de realismo, llegamos al extremo opuesto, y es de lo más curioso: las aeronaves, como tales, son diseños de lo más elogiables por su realismo. Superficies fusionadas, *canards* retrasados y alas de flecha progresiva, geometrías alares variables, regla del área... de lo más racional desde el punto de vista de la aerodinámica. "Algún día, todos los cazas se construirán así". Pero la contrapartida es que un diseño tan limpio hace muy difícil la derivación de las formas Gerwalk y Battloid, al tener que compartir todos los componentes que forman las extremidades tanto un conjunto sin solución de continuidad como un despiece con las formas adecuadas para un resultado estético. En conclusión: las configuraciones robóticas de estos cazas eran más bien feas, al carecer de ángulos agresivos y ser su disposición... muy poco Macross, por así decirlo. Sus formas parecían más propias de Escaflowne, redondeces y ensanchamientos donde convenían más ángulos rectos y agresivos.

Y ahora, en *Macross 7*, la situación se vuelve un poco loca. Al tratarse de una serie orientada a un público más joven, los autores se permiten ciertas licencias, como ese F-114 que no hay Dios que se crea que pueda transformarse adecuadamente. Es que esto parece alguno de esos Gundam alternativos para chiquillos, vaya.

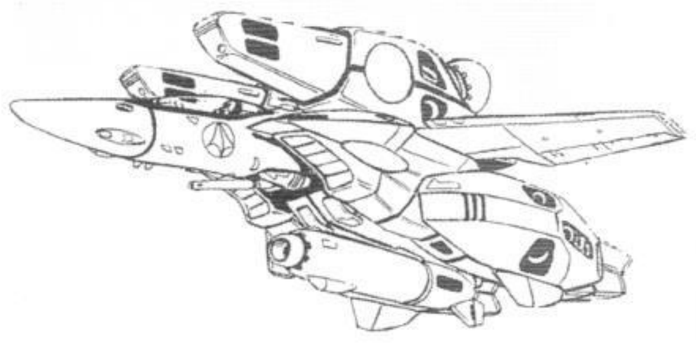
En la próxima ocasión hablaremos más en serio sobre qué hace que un avión vuele y cómo aprovechar las últimas técnicas.

VIAGRA PARA MI VALKYRIE



Una de las sorpresas más agradables en la serie Macross fue la aparición de versiones de potencia aumentada de las aeronaves mediante la adición de grupos propulsores externos, enormes y no muy gráciles, pero que rompían con las líneas de avión típicas y convertían a los aparatos en escapados de *The Last Starfighter*. Hay una regla muy sencilla para hacer que esas adiciones queden fetén. De normal, los paquetes de propulsores adicionales se disponen uno sobre la espalda de la nave y otro acoplado a las góndolas de los motores (la novedad de Macross II fue añadir grupos que suponían un nuevo conjunto ala/impulsor a los lados).

Pues bien, el truco estriba en que el paquete superior esté adelantado hacia proa y el inferior hacia popa y, a ser posible, inclinado hacia atrás. Esto da lugar a la sensación curiosa de que la masa del caza cuelga desde el paquete de la espalda, aparte de sugerir como si la nave "flotase sobre el agua", deslizándose sobre una superficie imaginaria. Por supuesto, todo esto no tiene el menor sentido desde un punto de vista físico, pero insisto en que queda de lo más resultón.



Los Copyrights de las imágenes presentes pertenecen a sus respectivos autores.

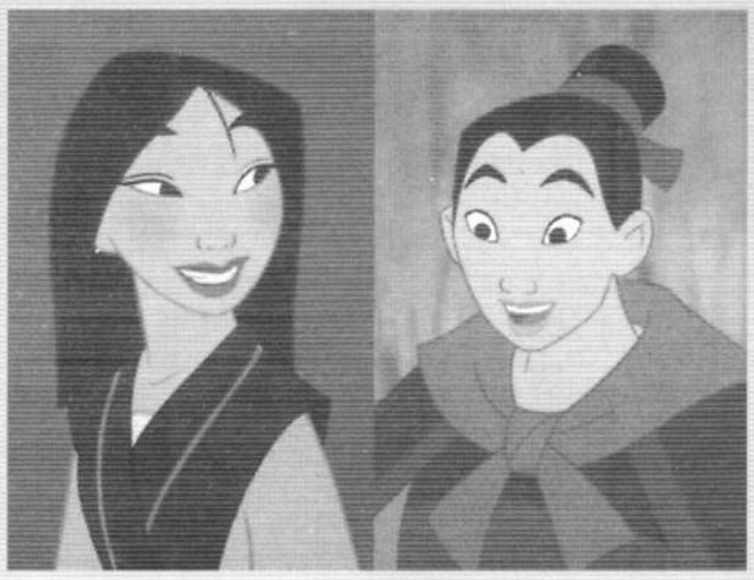
Disney WATCH: MULAN

Mulán YA ha sido un éxito en EE.UU., tanto en taquilla como en crítica, y ello tiene más importancia para el público aficionado al Manga y el Anime de lo que podría parecer en un principio.

Por una simple razón: Mulán combina varios conceptos que han sido ensayados en otras producciones **Disney** con desiguales resultados, y que en este film cuajan finalmente.

Por un lado, se trata de una historia en la que el eje fundamental no es el romance ni de lejos. Los motores de la narración con el amor filial, el sentido del sacrificio, la valentía y el coraje. Mulán se traviste de hombre para salvar a su padre de la muerte segura, aun sabiendo que haciéndolo le deshonra y que esa afrenta podría costarle su desdén.

Mulán, además, no tiene mucho que ver con el nuevo estándar de protagonista femenina de película de animación occidental: no es una pizpireta sirenita decidida a correr aventuras, ni una soñadora Belle



perfectamente capaz de rechazar el provincianismo que la atosiga, o una superindependiente y despampanante Esmeralda. Ni siquiera una desencantada y sardónica Meg. Todas ellas tienen ese ramalazo de rebeldía (¿feministoide?), aunque, en resumidas cuentas, todas acaban en brazos de su príncipe azul.

Mulán, sin embargo, es todo lo contrario: no es sólo que esté atrapada en la tradición como sus contemporáneas, sino que su falta de desenvoltura en los modos del recato y el segundo plano la hacen sentirse un cero a la izquierda y una vergüenza para la familia. No es una rebelde, sino una conformista que ahoga sus propias inquietudes.

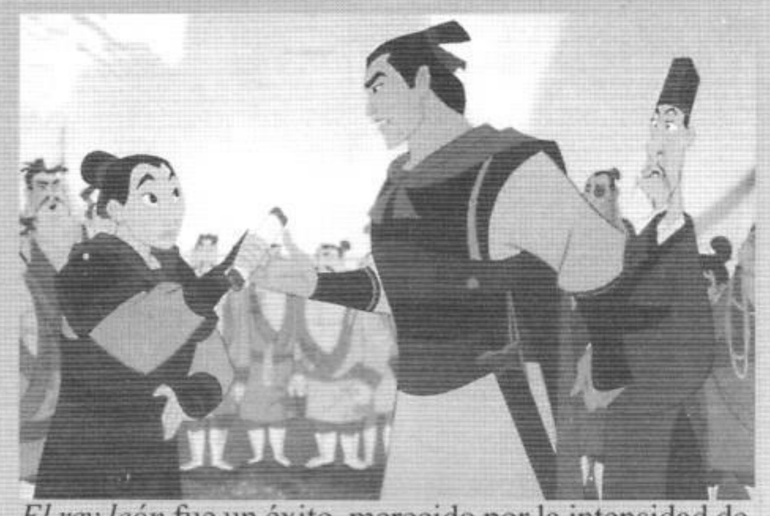
¿Qué tiene de positivo semejante conducta en un personaje protagonista? Que narrativamente hablando la cosa gana millones cuando la muchacha toma la decisión de suplantar a su padre, porque es una decisión a tomar que no ofrece recompensas fáciles: si su padre se une al ejército, no va a durar ni cinco minutos en el campo de batalla; pero si ella ocupa su lugar mediante el engaño, le deshonra, que es lo peor que

puede hacerle, garantía segura de perder su aprecio para siempre. Por no hablar de sus propias posibilidades de diñarla en el proceso. No hay forma de ganar y, desde cierto punto de vista, si tiene éxito logrará precisamente un fracaso del que arrepentirse toda su vida.

Esta es la gran virtud del personaje: lo vital de su elección, el esfuerzo que le supone, al no tener aptitudes para lo que se le viene encima. Y la fortaleza que se descubre en ella, sin necesidad de muletas amorosas masculinas que la catalicen.

No es que proponga a Mulán como modelo de todas las futuras protagonistas de animación USA, pero sí es conveniente disponer de vez en cuando de más espacio de crecimiento para el personaje. No todo han de ser mujeres y hombres de armas tomar (físicas o anímicas). Nunca antes se había visto tan intensa la necesidad de este espacio, por ejemplo, que en *La espada mágica*, en la que Kayley, francamente, nunca se enfrenta a obstáculos que hagan mella en su insultante entereza. Incluso en *Anastasia* se echa de menos un poco más de fragilidad para que el sentimiento de desengaño y traición en París sean más agudos (aunque hay que reconocer que la desconfianza intrínseca a la protagonista es un gran motor de la comedia).

La Disney rompió con su bondadosa y políticamente correcta línea de historias sobre heroínas y héroes redimidos o animados por el amor, de manera fundamental, con *El rey león*. Auténtico drama shakespeariano en el que Simba, tras un aprendizaje inicial de las bondades de la monarquía en la cima de la cadena alimentaria, se pierde a pesar de estar en primera fila el espeluznante asesinato de su padre, juega a ser un Hamlet viva la virgen durante unos años, para regresar, tras una visión inspiradora de su padre, a retomar la corona, poner bajo su mando de nuevo a todo Cristo, cargarse con toda intención al malo, y seguir la cadena de la dictadura de las garras y los colmillos con su propio hijo. Chapeau a la Disney por atreverse a ello (aunque tampoco tuvieron que devanarse mucho los sesos, con un *Emperador de la jungla* de por medio). Ni amor ni zarandajas: el verdadero motor de la historia era el imperativo moral de la venganza. Añádele a ello unas gotas de sexo y genuina violencia. Parece increible que estemos hablando de la misma compañía.

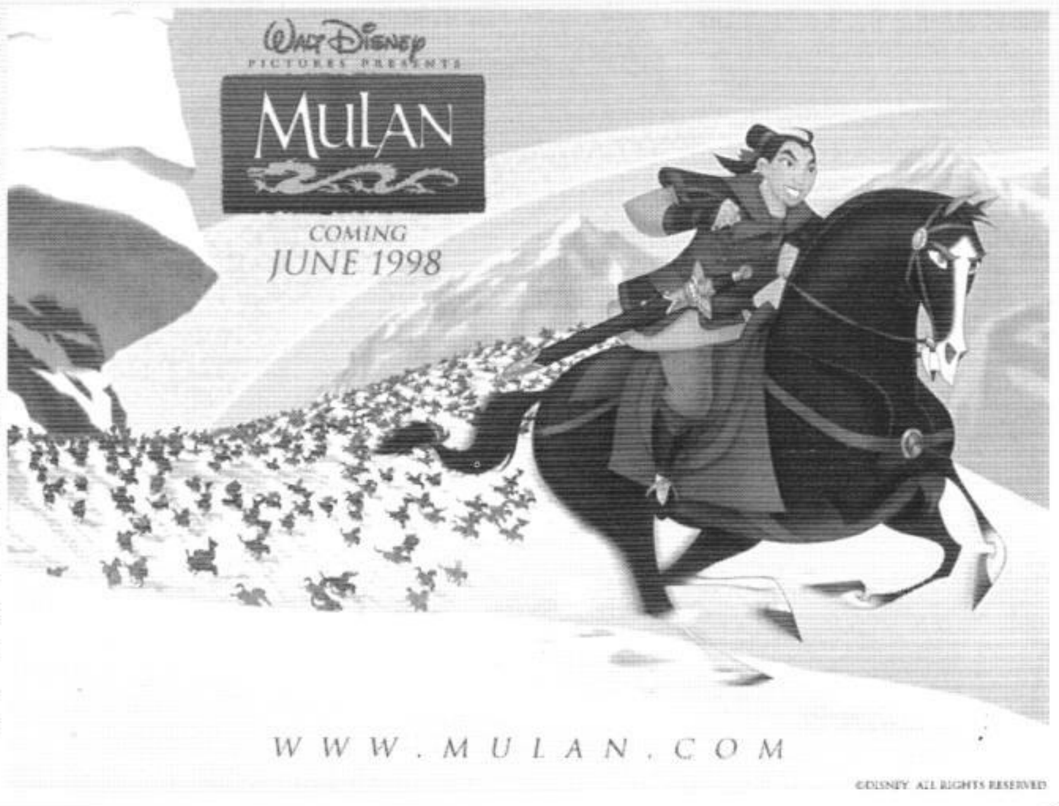


El rey león fue un éxito, merecido por la intensidad de la historia y la calidad de la animación (aunque a nivel de dirección muchas cosas podrían discutirse), que probó que se podía ser más valiente al pensar las historias. El romance no es la solución imprescindible. Probablemente, en *El príncipe de Egipto* veremos mucho más de ello conjugado en un film de animación, ya que combinará la sensación de grandeza de las películas de romanos de Semana Santa de gran presupuesto con la nobleza de diseño de los personajes y la calidad de la animación. Estamos hablando de una película épica bíblica nada menos. Este salirse del molde con magníficos resultados sólo puede ayudar a abrir los ojos a más productores y directores de animación.

Finalmente, mencionar que las elecciones de estilo gráfico y animado pueden también ser recompensadas en la diferencia: Mulán sigue un esquema inspirado en la pintura tradicional china, que se traduce en la carencia de niveles de sombreado en los personajes, o en motivos sintéticos, remolineantes y curvos en todos los aspectos de la animación, incluidos los efectos especiales. Las decisiones mínimamente radicales en las elecciones de estilo no han sido siempre acompañadas del éxito (vease la insuficiente *Pocahontas* o la inmerecidamente despreciada *Hércules*). Que *Mulán* funcione habría de animar a repetir.

En resumen: aunque parezcan mínimos, son indicios de que la animación cinematográfica más comercial de los EE.UU. podría empezar a atreverse a salir del molde que les ha asegurado los éxitos de los últimos cinco o seis años y hacer historias más satisfactorias para el aficionado cuyo gusto del Anime le impulsa a buscar historias más intensas arropadas del buen hacer técnico y narrativo de las Majors americanas.

Y la pregunta fundamental: ¿le gustará *Mulán* a **Carlos Darkmind**? La respuesta la tendremos este otoño/invierno.



El film *Mulan* y sus imágenes son © The Walt Disney Company

~~Disney~~ ~~FOX~~

Y **DREAMWORKS** QUE SE VAYA PONIENDO A LA COLA

WARNER WATCH: *LA ESPADA MAGICA*

Y yo creía que *Anastasia* no me había gustado mucho. *La espada mágica* es un desastre monumental, a pesar de contar con todos los elementos para construir una buena película de animación. En fin, un claro ejemplo de cómo arrancar la derrota de las fauces de la victoria.

Lo cierto es que no hay mucho que decir, pero vamos allá. A medida que leía sobre esta producción veía atisbos de lo que podría ser un producto sólido, si bien no especialmente original. La **Warner** había empezado a realizarla antes de su exitosa *Space Jam*, y yo sabía que, en cuanto a medios técnicos se refería, esta productora no iba a tener ningún problema en lograr una animación brillante y vistosa (en *Space Jam* se utilizaron herramientas infográficas de asistencia a la animación tradicional como el popular **Animo**, además de productos más típicos de composición 2D y 3D).

La historia que contaban, así en esqueleto, no parecía nada del otro mundo: Kayley, hija de un caballero de la Tabla Redonda, aspira de chiquilla a emular a su padre. Este muere a manos de un caballero usurpador, Ruber, defendiendo al rey Arturo. Cuando la chica ya es mayor, aún posee esa ambición juguetona de ser caballero. El asalto de Ruber, aliado con seres mágicos, a la hacienda de Kayley y su madre, pondrá a prueba esas aspiraciones: el grifo de Ruber ha robado Excálibur, las espada mágica de Arturo, pero el buho de Merlín, atacándole en el aire, hace que la pierda en un bosque encantado. Ruber pretende que la madre de la muchacha le ayude a entrar en Camelot con su hueste de monstruos. Sin embargo, la madre insta y ayuda a escapar a Kayley, con el objetivo de que prevenga a Camelot de lo que ocurre.

Sin embargo, Kayley decide buscar la espada en el bosque. En el proceso encuentra a Garrett, un chaval ciego, antiguo mozo de cuadra en Camelot, que vive como un ermitaño en armonía con el bosque. Garrett, a regañadientes, la ayudará en la búsqueda.

Listado de animalitos graciosos (socorro): un gallo idiota transformado en un hacha con patas; un dragón de dos cabezas, la una aristocrática y la otra tio barrigón cervecero. Nada más, gracias a Dios.

Como se ve, nada excesivamente original. En realidad, todo lo contrario: heroina vivaracha y con sentido de la iniciativa, que es lo que se supone que está de moda desde que apareció *La sirenita*. Producto más infantil que juvenil. Ningún problema: es una elección legítima. Un buen concepto.

Pero... ¡oh, la implementación!

LA OPERACION FUE UN EXITO...

...Y el paciente un Resident Evil.

A ver: lo más destacable de esta película es el diseño de producción. Fondos de geometrías sencillas y rotundas, muy limpias. Motivos celtas estilizados y sobrios. Y una magnífica integración de elementos 3D para facilitar los juegos de perspectivas en los movimientos de cámara. A excepción del ogro infográfico que aparece en el último tercio del film (cuyo realismo excesivo dificulta su integración con el resto de la composición), el uso de la infografía en esta película es impecable.

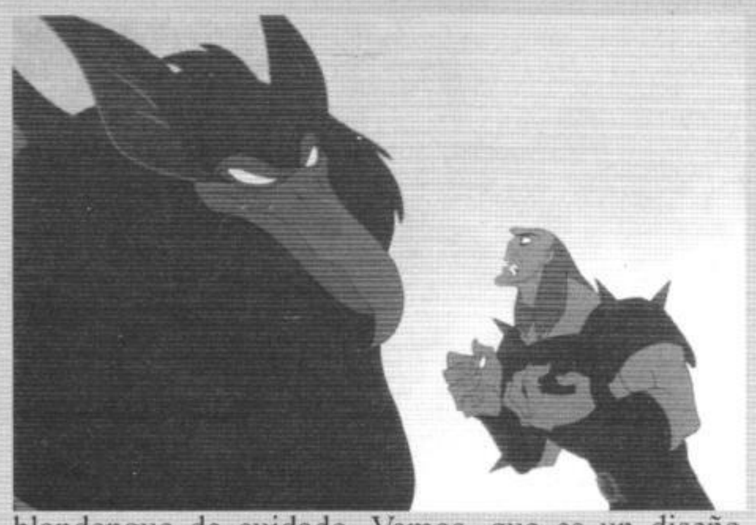
El diseño de los personajes también destaca en su, digamos, sinceridad. A ver si me explico: Kayley, en rostro, peinado y talle, es una figura más actual y dinámica de lo que solemos ver por las pantallas cinematográficas (no es que sea ninguna revelación, pero es algo menos habitual). El personaje es puro entusiasmo juvenil con una pincelada triste, y físicamente se adecua a la descripción.

Con Garrett pasa lo mismo: no es la belleza masculina **Disney** estándar (sonrisa Profidén, cejas enarcadas hacia arriba, etc.) ni su variante **Bluth** (Disney a la antigua: línea límite entre la comisura de la boca y la nariz demarcando la tensión en la mejilla de una sonrisa pillina... ¿cómo demonio se le llama a eso?). Se podría decir que el personaje es pelín feucho: la construcción del labio superior, por ejemplo, parece una equivocación; en cuerpo está contrahecho (brazos enormes casi en plan Popeye colgando de unos hombros escuálidos); mirada permanentemente suspicaz... En conclusión, alguien no muy agradable, amargado. Tal como es el personaje.

Ruber, el caballero rebelde, es el más sorprendente: alto, relación cintura-hombros en V muy exagerada, frente muy baja, cabellos largos rodeando una calva en plan Robotech Master, y ojos de poseido.

Y, por poner la guinda al plantel: el rey Arturo, un

El film *La Espada Mágica* y sus imágenes son © Warner Bros.



blandengue de cuidado. Vamos, que es un diseño que va al grano: sin sutilezas, pero, curiosamente, sin trampear demasiado.

La animación de los personajes es más que correcta, pero tiene el mismo problema que sufren los demás pretendientes a la corona Disney: la sobre-microactuación (¿comorl?). Un ejemplo: Kayley está cantando en la playa mientras salta de roca en roca. Pues bien: sus expresiones faciales son un barullo increible, porque sus animadores están intentando ser exuberantes cuando no deben. Se apelotonan en el rostro de la muchacha las emociones de la canción, las de su coreografía (mirada dirigida a los diferentes centros de atención, reacciones al descubrirlos), y la simple complicación de vocalizar la letra de la misma. No es que la Disney siempre escape del problema, pero esta productora suele simplificar las cosas dejando que el ritmo del bloque músico-vocal lo defina más el montaje de la secuencia que las acciones del personaje que canta. Como buenos ejemplos de resolución del tema, os remito a *El jorobado de Notre-Dame* o *La bella y la bestia*.

Sí, la música. Je, je. Yo creía que había visto películas donde la música entra sin ton ni son. Oh, sí.

MUSICA Y LAGRIMAS

La música de La espada mágica es atroz. No hay otra manera de describirla. Y tiene esa manera tan particular de saltarte encima cuando menos te lo esperas, cual espora alien sobre Marine Colonial. Las letras son... pse... una parida. Y las voces una equivocación garrafal.

Porque, vamos: cuando se oye cantar a Garrett uno piensa que se trata de uno de esos cantantes de la secta destructiva Club Disney, ya sabéis, voces sobreactuando más allá del Límite de Zubiri, engoladas hasta la autolisis... ¿Alguien ha visto ese vídeo que es un mezcladillo de temas Disney con un grupo de bailarines jovenzuelos de hoy (o lo que la Disney entiende por eso: ballet escapado de la última temporada de la serie *Fame*)? Pues aplicad ese sentido de la cursilada a la voz y os haréis una idea. Es ese estilo en que el cantante empieza a hacer gorgoritos y variaciones de los motivos de la canción sin molestarse siquiera en establecerlos previamente, antes del primer estribillo.

Luego descubrí que las voces cantantes protagonistas eran de Sole, de Presuntos Implicados, y Rafa, de La Unión, dos magníficos vocalistas de característicos estilos. Lo siento, pero no funciona en absoluto. Demasiado recargados en este contexto musical, aparte de que se pegan de tortas con la voz de los dobladores. En justicia hay que señalar que las versiones originales americanas tampoco eran ninguna maravilla. Lo único que tenía algún valor era la música orquestal, con ramalazos célticos más que adecuados.

EL EQUIPO MOTOCARRO

Mención aparte merece el doblaje que el popular duo **Gomaespuma** hace al dragón de dos cabezas. Mención aparte porque se esperaba más.

La intención original del dragón era lograr la

oposición de las gárgolas señoritinga y cervecera de *El jorobado de Notre-Dame* en un sólo personaje dual. **Fesser** y **Cano**, como era de esperar, hacen suyo el personaje, pero no lo hacen lo bastante suyo como para que resulte realmente gracioso. Cano adopta una de sus voces de repertorio, la del quejica cursi y amanerado, pero Fesser intenta hacer algo ceñido al original, en vez de ser más gomaespumero. El resultado es paniaguado, sin fuerza. Una lástima. La próxima vez, espero que pasen olímpicamente de intentar ceñirse al original. Les irá mejor.

IMPACTO PROFUNDO

Pero vale, ¿qué es lo que falla tan profundamente? Hasta ahora se diría que, pelillos a la mar, parece que la cosa tiene posibles, ¿no?

Esto es lo que falla tan profundamente:

A lo largo de TODO el metraje, no hubo Ni UN SOLO MOMENTO en que me emocionase la historia. Ni uno. Tenía que hacer esfuerzos para pensar en ella en vez de en las musarañas o en el reloj. Es que me daba exactamente igual lo que estuviera ocurriendo. Estaba así de mal contada.

Los personajes no hacen frente a ningún obstáculo que uno sepa que les va a suponer un esfuerzo real, no demuestran ninguna emoción genuina que nos implique en sus esfuerzos. La mitad de la historia es una sucesión de episodios que más parece un tour veraniego por el pais de las maravillas que una búsqueda desesperada de Excálibur. Kayley se lo está pasando bien en todo momento, y encima va de alegre Miss Sermones frente al cascarrabias de Garrett. EL malo va de "Huaaaggh, soy un cerdo, jua jua, qué cerdo soy".

Es la dirección, que, francamente... Ejemplo: idea revolucionaria para demostrar, desde su primera visión, que el malvado es malo malísimo de la muerte. Sus uñas... arf, arf... están mordidas. Sí señor, un plano detalle de las uñas de Ruber. Ese sentido de la sutileza domina el film. El único gesto de dignidad narrativa de la película es conservar para siempre la ceguera de Garrett.

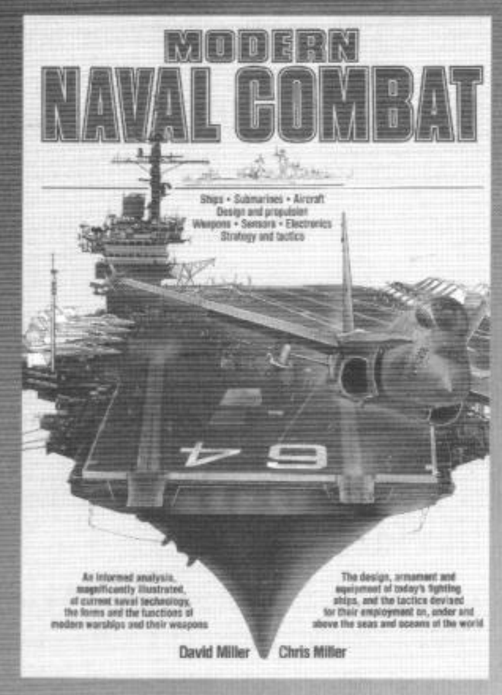
Pero eso es desviarme del núcleo del problema: que no hay introspección, no hay intimidad con los protagonistas. No se percibe una motivación crucial frente a un obstáculo importante. Voy a decir una tontería, pero mirad *El registro de la guerra de Lodoss*: la idea principal en cuanto al protagonista concernía era emular el ideal de su padre caballero. Tampoco es tan diferente, y los resultados están ahí (y no es que *Lodoss*, narrativamente hablando, me mate de gusto que digamos, pero vaya...). Quizás exijo demasiado, pero cuando una serie de televisión como *Dragones y Mazmorras*, por muchos defectos propios de la época que sufra, consigue despertar mi interés por los personajes y sus tribulaciones, algo fundamental falla en *La espada mágica* para que no ocurra lo mismo.

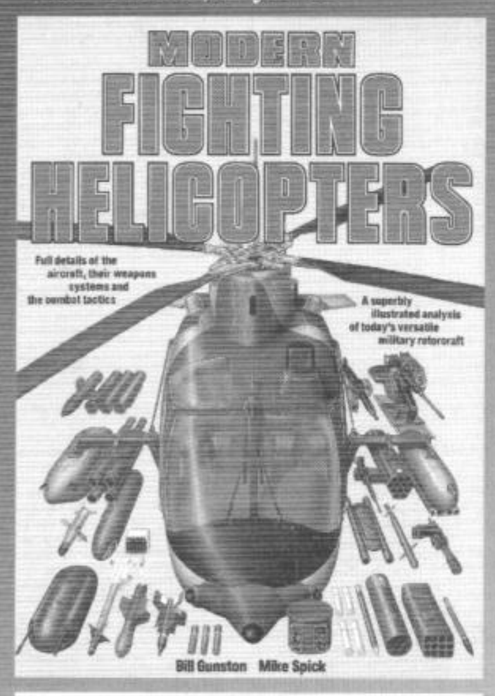
En fin, fuego el dos contra la línea de flotación de la Disney (obviamente contraprogramada por la casa, exhibiendo por tercera vez *La sirenita*. Empieza a ser ridículo), pero el torpedo sesuarl ha errado por completo. Veremos qué ocurre con *El príncipe de Egipto* de la **Dreamworks SKG**. A juzgar por el trailer, podría ser el film animado de los últimos cinco años.

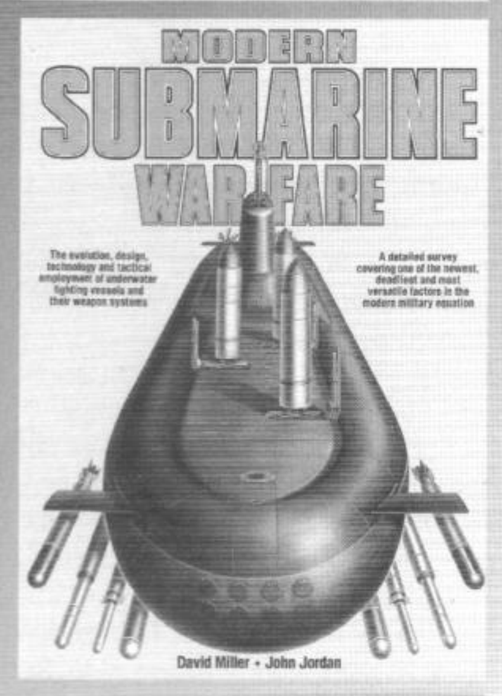
TALLER DE ANIMACION

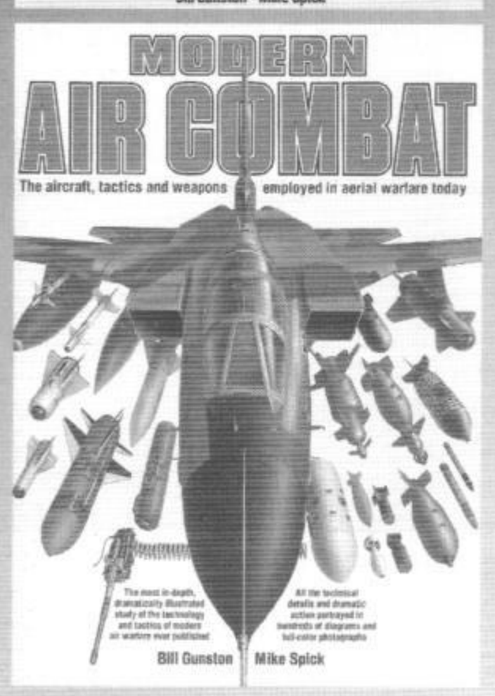
CAJON DESASTRE

Supongamos que uno quiere montar su Robotech/Macross/Gundam particular, es decir, esa historia con trasfondo bélico realista. "Supercarrier Blues", a todos los efectos. Muy bien: estos libros han estado circulando por las librerías de lance durante años. No sólo son el típico catálogo de aviones, submarinos y helicópteros, sino que repasan la tecnología, tácticas y estrategias, e incluso los costes económicos y políticos de todas esas mortales bellezas. ¿Space Red October, anyone?









TALLER DE ANIMACION

RATOS SALVAJES

Carlos consulta el correo electrónico de Berserker para ver si hay mensajes de los lectores.

–A ver... "queridos amigos del MangaZone, me gustaría que me averiguáseis el nombre de la sobrina de la nieta del actor de doblaje que hacía el ruido de cuervos en el capítulo de Dr. Slump número..."; "hola, os he mandado este dibujo de Akane violada por una bestia de treinta y siete tentáculos que he hecho con mis plastidecores, y se lo dedico a mi novia con mucha ilusión..."; "Soy Giorgio Reirá, y quisiera pediros perdón por todas aquellas cosas que en su momento..."; "descarga este plug-in, colócalo en el navegador y pincha este enlace". ¿Comorl?

Carlos descarga el extraño módulo de Netscape Navigator, reinicia la aplicación, y pincha en body.jgm.

Veinte megas más tarde...

–98%, 99%... ya está. Hum, la Epson se ha puesto en marcha... ¡UAAAAAAHH!

–No grites tanto. ¿Tan mal estoy? Ya sabía yo que tenía que haber subido la calidad.

–Ju- Ju- Juan. ¿Pero cómo es posible? ¿Has venido en un e-mail?

–Milagros del formato JGM-JPEG. No veía la hora de salir de ahí, por muy Silicon Plastix que fuera. Huy, mira, por ahí viene Luis.

–¿Luis? Si estaba en el hospital.

Luis Alis se acerca, ominoso, a la pareja. Mira atentamente a Juan, notando algo raro.

–Estas pixelado, por la glooria de mi madrerl.

–Mmmm. ¿Es un anuncio de Martini, o tienes patrones de interferencia en la cara? Pareces un Moire con patas?

Los dos hacen un gesto de resignación, cuando de repente un trueno y un relámpago inundan la habitación. Todos se giran esperando ver una creación de Clive Barker, pero lo que ven es una figura fantasmal y gigantesca. Su rugido hiela la horchata en sus venas:

–¿DONDE ESTA EL TALLER? ¿Y LAS NOTICIAS JAPON?

–¡Dios, si habla como Javier! –constata aterrorizado Carlos. Luis y Juan, ebrios de terror, musitan la respuesta estándar de forma instintiva.

–So-sólo me falta por hacer la Hoja de Estilo.

–Mañana por la tarde me paso, Ja- Jav...

–¡YO NO SOY JAVIER. SOY... JONSLAUGHT!

Y, con otro destello, desaparece.

–¿Jonslaught? –se preguntan los tres. Y en eso que Javier sale del cuarto de al lado.

–Oid, que me caigo de sueño. Que alguien lleve esto a Nova a filmar, que yo me voy a casa. Hombre, pecadores, ¿dónde está el Taller? ¿Y las Noticias Japón? Hasta luego.

No pueden evitar sentir un escalofrío mientras le ven salir del local.

En el mundo del Plasticuantum...

–Muy bien, niña de Arreital. Ya has dominado el arte del manejo de Destrip, la Espada Ginsu. Ahora deberás arrostrar los peligros de un viaje de al menos veinte capítulos de duración, en el que encontrarás a cuatro enemigos monísimos que a la altura del quinceavo ya se habrán rehabilitado y tornado en aliados de nuestra causa, además de cruzarte con el hermano bondadoso del terrible mago...–explica el enano Are Yousure.

–Que te crees tu eso. Yo me pido un taxi –dice Eva.

–¿Horl?

–¡Ep, taxi! Gracias. Por favor, ¿me lleva a la fortaleza del maléfico nigromante Ricky Martin? Sí. Hum, ¡eh, Are!

–¿Gsiiií? –dice Yousure, con los ojos como platos.

–Mmm, quería agradecerte debidamente el que me hayas arrancado de mi mundo y traído hasta éste para someterme a un ridículo entrenamiento rodeado de enanitos cursis y, arf, flores a cada esquina de las viñetas.

–¿De veras? ¡Oig! –Yousure pone la frente para que le den un besito. Se oye un "¡THUNK!".

–Mira, ahora tienes un tercer ojo. ¡Qué místico, ¿eh?! Venga, vámonos.

Limpiando a Destrip de los sesos del estúpido enano, Eva se aleja en el taxi, canturreando el tema del Mundial que el taxista ha sintonizado en la emisora de Onda Cero Radio.

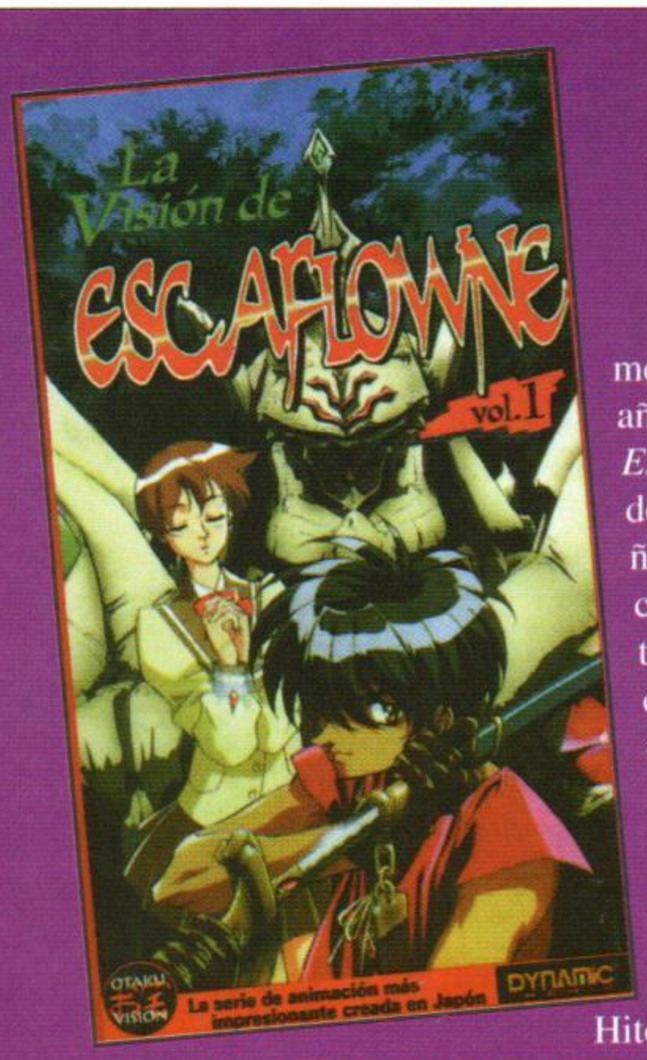
Carlos busca entre los objetos pegados al tronco giratorio en el que Eva encontró el cetro y Gonzalo el Tetris del Lamento.

–Necesito poder, si quiero combatir a Jonslaught. Necesito catalizar la esencia del Darkmind. Debe haber algo por quí que me pueda ayudar.

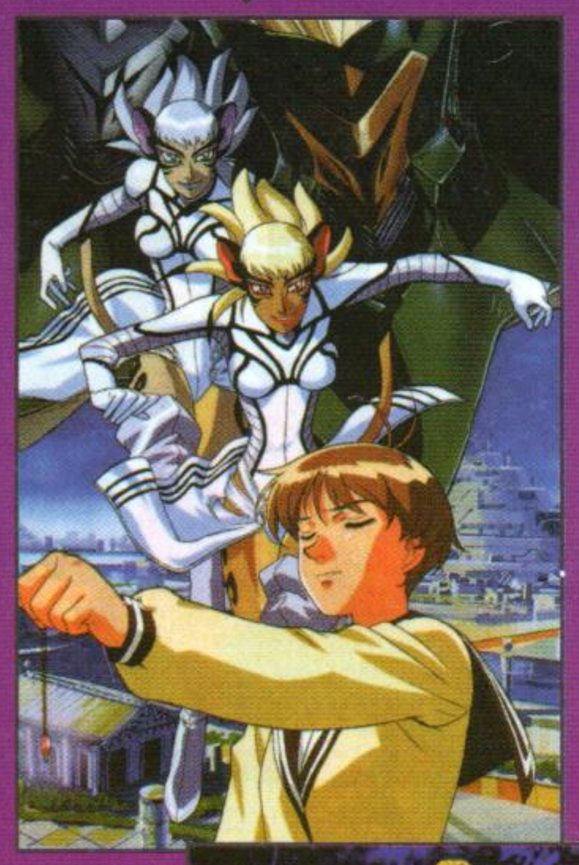
Y algo encuentra, algo que parece ofrecer lo que tanto busca: un cristal de plata con forma de luna.

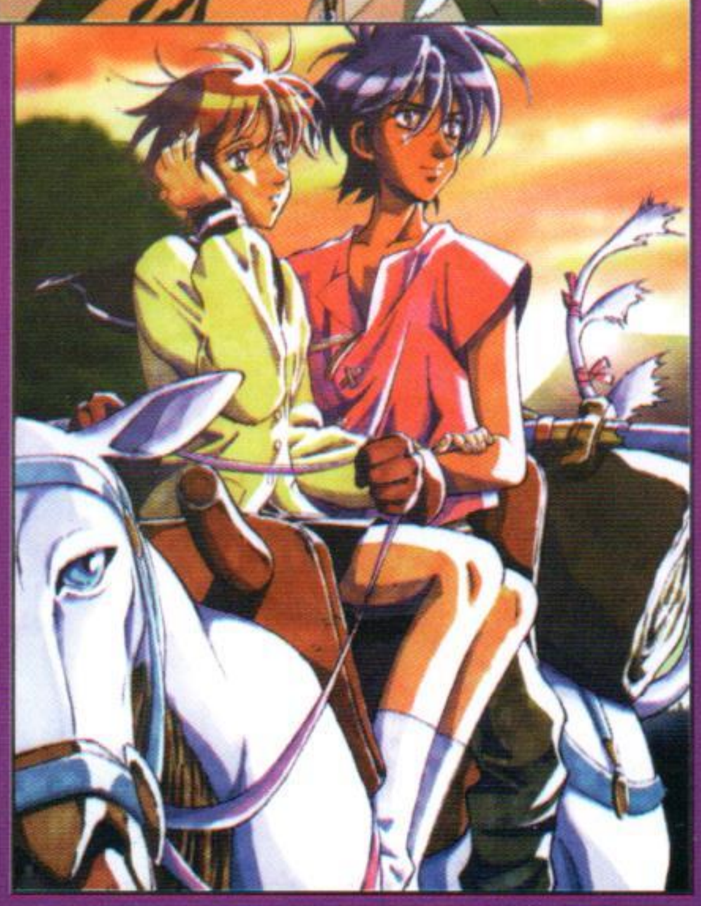
Pasen y Vean

ESCAFLOWNE



Para todos aquellos que pensaban que *Evangelion* ha sido la mejor serie de anime que se ha producido en Japón en los últimos años, Otaku Vision acaba de editar la primera cinta de *Tenku no Escaflowne*, que sin duda se convertirá en la principal competidora de la serie estrella de Gainax. La historia nos narra la extraña situación en la que se ve envuelta Hitomi, una simple quinceañera japonesa cuya capacidad más extraña consiste en leer el tarot para sus compañeras de clase. Hitomi es corredora de los cien metros lisos, y está enamorada del capitán del equipo de corredores, pero en mitad de una carrera su vida cambió. La noche en la que pensaba declararle su amor a Amano, la joven se ve metida en medio de la caza de un dragón por parte de un extraño joven con el que había soñado, y sólo gracias a su intervención en el último momento, éste consigue salir con vida. Cuando las cosas parecían no poder desvariar más, y Hitomi y Farn (que como resulta clásico en él, no tiene ni la delicadeza de presentarse) están discutiendo, una columna de luz los envuelve y son transportados al mundo de Gaega, donde realmente empiezan las desventuras de los jóvenes. Una terrible guerra se está preparando, y el imperio Daibach tiene un especial interés en Escaflowne, el guymelef del rey de Farnelia, que no es otro que el bueno de Farn. Partiendo de este principio, que parece una historia muy simple, Escaflowne irá evolucionando a un ritmo increíble, llenándose de intriga, misterios, e intrincados personajes hasta llegar a un espectacular desenlace.



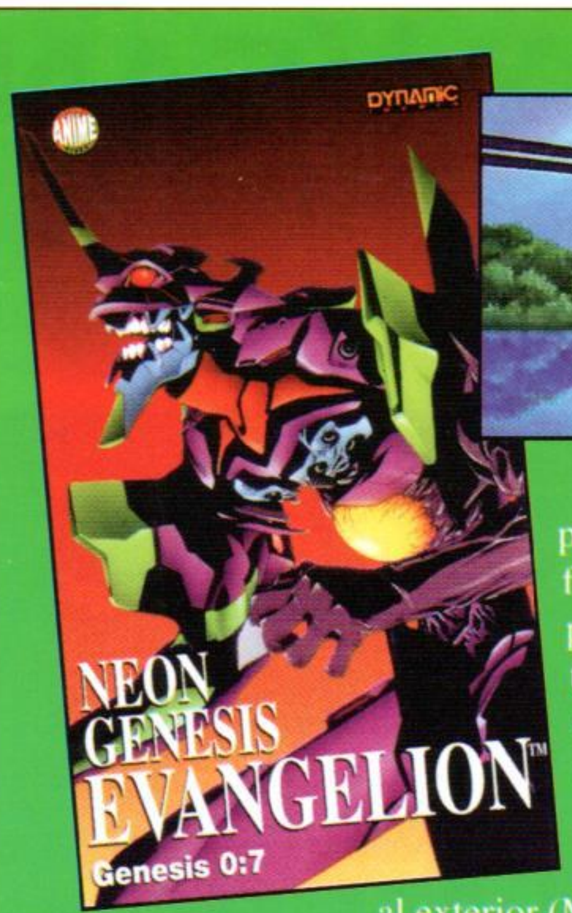


Gráficamente, *Escaflowne* mantiene siempre su listón muy alto, y conforme vaya avanzando la historia mejorará también su nivel de animación. La única queja achacable a ésta son las escasas escenas en las que combinan animación tradicional con ordenador (salvo la escena de la caza del dragón que no tiene ningún desperdicio), que no pegan mucho. En cuanto a los diseños de personajes, corren a cargo del genial **Nobuteru Yuuki**, que los dota de una gran elasticidad y dinamismo. La banda sonora, al contrario que la animación, no tiene fallo alguno, y mantiene en todo momento un enorme nivel a lo largo de toda la serie.

En la edición española, pese a su buena realización, podemos encontrar algunos errores tanto en la traducción como en el doblaje. Las voces de los personajes distan de parecerse a las originales japonesas, que dotaban de una enorme expresividad a los personajes, pero lo grave son las licencias de traducción, que no sólo cambian el sentido de muchas de las frases, sino que para colmo confunden a Dilandau con una mujer, quien, pese a su afeminado aspecto (y un retorcido pasado), sigue siendo un hombre, así que eso de "mi querida Dilandau" no es "del todo" correcto.

Escaflowne es una de las mejores series de anime que se ha editado en nuestro país, así que no debéis perder la oportunidad de haceros con ella.

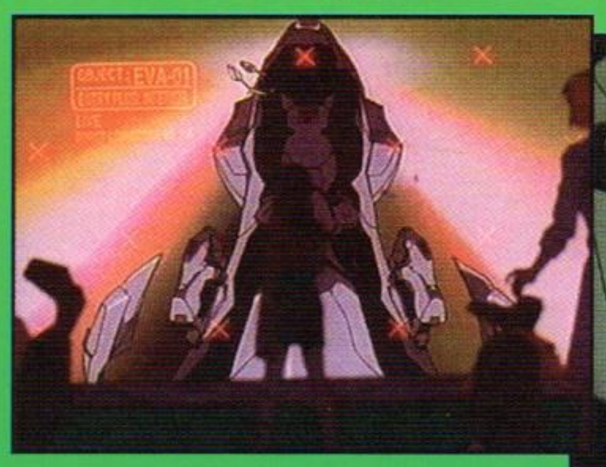
DARKMIND



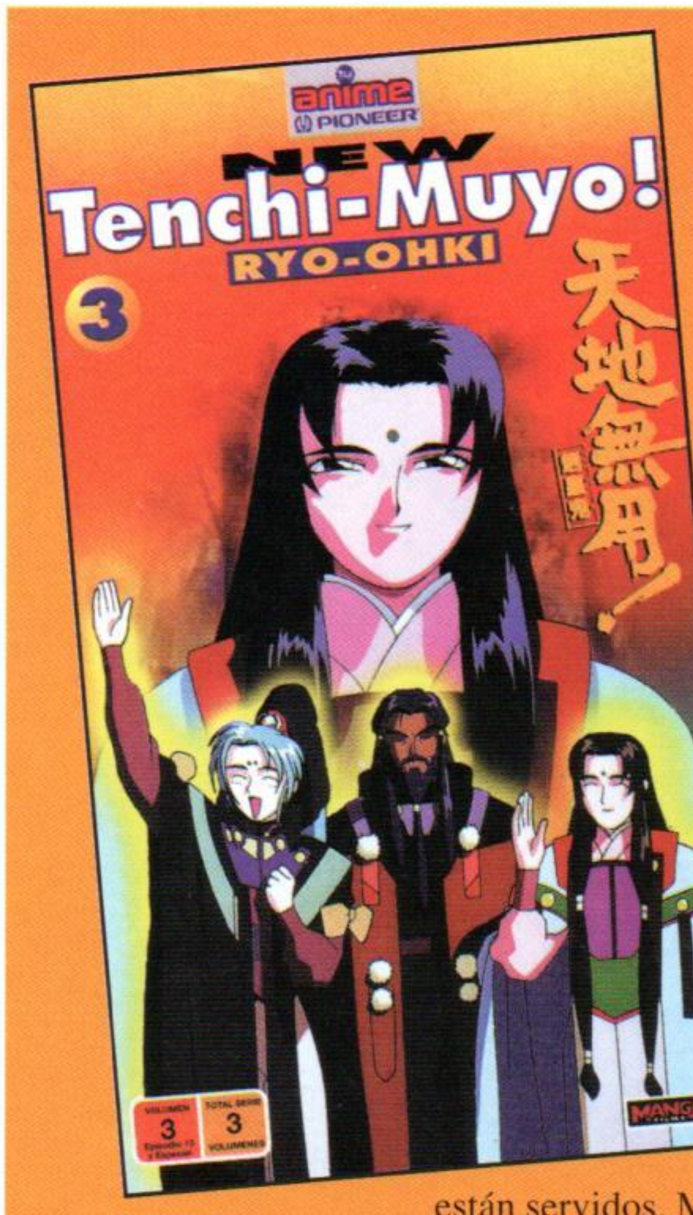
NEON GENESIS EVANGELION

GENESIS 0:7

A ver, vamos ya por la siete y sólo nos faltan cinco episodios más. *Evangelion* está llegando a su punto culminante, y en estos tres episodios se revela buena parte de la enorme importancia de lo que finalmente está pasando y por dónde se dirigen las cosas (metafísicamente hablando, en serio). En el primero de los episodios, *Introyección*, Shinji, rebelándose contra su padre, es expulsado definitivamente de Nerv, y sólo la llegada del ángel y la derrota de Rei y Asuka hacen que vuelva al combate, donde, una vez agotado el suministro de energía, entra en estado bestial y, literalmente, se come al ángel. En el siguiente episodio, *El espejo del alma*, Shinji ha quedado atrapado, al igual que su madre, en el interior del Eva, y tras lo que una persona normal consideraría los desvaríos de una mente enfermiza (y totalmente obsesionada por el sexo), consigue, una vez que llega al centro del núcleo del Eva, ser expulsado al exterior (Misato y Ryuji tienen una emocionante escena con un vaso). En el tercero de los episodios de la cinta, *Nerv, el nacimiento*, nos revelan la historia de la organización comandada por Gendou Ikari a través de los recuerdos de Fuyotsuki, que ha sido secuestrada por Seele para descubrir sus secretos. El episodio es realmente soberbio, especialmente cuando empiezan a desvelar el terrible secreto de Rei y la muerte de Ryuji (en plan expediente X, con eso de -tú tienes la verdad-). Posiblemente, la mejor cinta de *Evangelion* que ha salido hasta la fecha.



DARKMIND



SHIN TENCHI MUYO!

Para todos los aficionados que se quedaron con las ganas de saber cómo continúan las desventuras de ese joven que acabó totalmente rodeado de preciosas jovencitas deseosas de abusar de su cuerpo, Manga Films ya ha terminado la segunda tanda de episodios de *Shin Tenchi Muyo!* Más o menos las cosas continúan donde se quedaron en la primera, sólo que, si no fuera suficientemente complicada la vida para Tenchi (no, me niego a decir que tener a un grupo de adolescentes calenturientas tras de tí es un problema, porque si no yo adoro los problemas) se añaden a la colección un nuevo elenco de malosos, que, al servicio de la diosa Tokimi, harán la vida insoportable a los personajes. Si encima a ésto añadimos el detalle de que los padres de Ayeka y Sasami, los reyes de Jurai, vienen a casa de Tenchi a por sus hijas (aunque, la verdad, esperaba muchísimo más de ese encuentro, que al final queda reducido a una chorrada), los problemas están servidos. Merece una especial atención el episodio especial de la aventura espacial de Mihoshi, en la que aparecen todos los personajes de la serie haciendo los más descabellados papeles que, al fin y al cabo, son exactamente ellos.

La edición española está bastante bien, pero la verdad es que el doblaje, comparándolo al que tuvo la primera serie, es más que horrible, triste y carente de sentimiento (especialmente en la voz de Ryoko, que pierde su fabuloso doblaje anterior en favor de uno soso y sin gracia).

Aun sin ser tan buena como la primera serie, *Shin Tenchi Muyo!* sigue divirtiéndote y contándote más desventuras de unos personajes a los que ya les has tomado cariño, y deja la historia muy abierta para una futura continuación, que todos esperamos llegue pronto.

DARKMIND

GOLGO 13 QUEEN BEE

La noticia en vídeo del mes es sin duda la puesta a la venta de la nueva OVA *Golgo 13 Queen Bee*, basada en el clásico manga de **Takao Saito** que sorprendentemente y tras muchas décadas de éxito, se sigue publicando en las páginas de la revista Big Comic de Shogakukan. Este nuevo episodio videográfico está realizado por uno de los mejores tándems de creadores que ha dado el anime japonés; se trata de **Osamu Dezaki** a la dirección y storyboard y **Akio Sugino** como diseñador de personajes y máximo responsable gráfico. Muchos recordaréis el excelente vídeo de *Golgo 13* publicado por Manga Films, anterior a este episodio y asimismo realizado por el mismo equipo artístico. Además el estudio en el que se ha realizado es el de Tezuka Productions, uno de los más antiguos y prestigiosos del país. Puede que muchos recordéis a **Dezaki** y **Sugino** por ser los responsables de animes como *Shin Ace wo Nerae!*, o sea los episodios del final de *Raqueta de Oro*, *Space Adventure Cobra* o la serie *Sin Familia*, todas emitidas en su día por Antena 3 y Tele 5. En el caso de *Queen Bee* se cuenta con el trepidante guión de un **Akihiro Tensu** en su mejor momento por lo que la calidad parece estar asegurada en todos los campos. Esperemos poder disfrutar pronto de este anime en España.

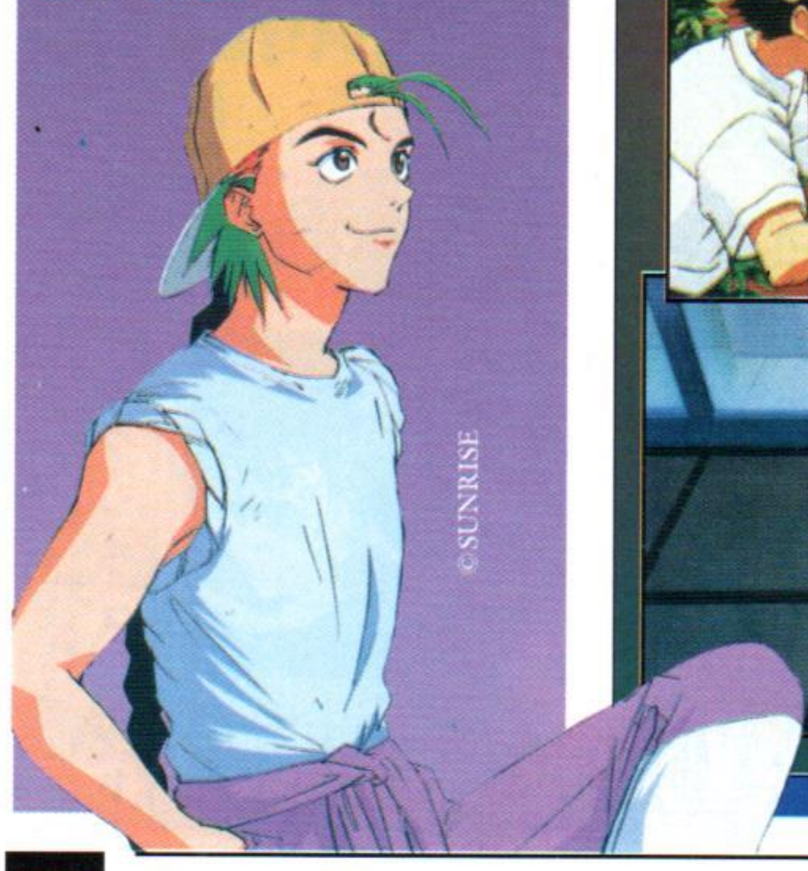
Golgo13 Queen Bee
© 1998 Saito Production/
Shogakukan·
Good Hill Vision·
BMG Japan·
Film Link International

CAPSULAS

—Estamos a la espera de poder ver ya la nueva OVA de *Getter Robo* que el grupo Emotion planea poner a la venta en breve como conmemoración especial de su 15 aniversario. La espectacularidad del diseño del nuevo Getter Robo que hemos podido ver en las ilustraciones promocionales es de agárrate y no te menées. Como ya sabréis, está basada en gran parte en el excelente y energético manga de

Ken Ishikawa, el pupilo aventajado de **Go Nagai**. Para ir haciendo boca os dejamos con estas peaso fotos tanto del anime como de los modelos y maquetas que ya han salido del nuevo Getter Robo.

—Se anuncia una nueva OVA para el invierno basada en la ya lóngeva serie de Sunrise *GPX Cyber Formula*. En un terrible alarde de originalidad la piensan titular *GPX Cyber Formula SAGA II*. A ver si adiviná is cómo se llamaba la anterior OVA. Por cierto que repite todo el equipo creativo, de actores de doblaje, animadores...



©SUNRISE

GEO BREEDERS

Como ya os avanzábamos hace unos meses, acaba de aparecer en Japón el primer episodio videográfico de *Geobreeders*, la versión animada de la serie de manga del mismo título realizada por **Akihiro Itoh** y que actualmente se está publicando en España de la mano de Planeta DeAgostini. Será una serie de 3 episodios y al parecer recopilará las primeras historias serializadas en el cómic. Para los que no estéis familiarizados con la historia, la cosa es sencilla: el protagonista es un joven que se presenta al puesto para una empresa desconocida, y que resulta ser una agencia de cazadores de gatos fantasmas la cual está totalmente compuesta por un equipo de féminas que, con la novedad de contar con un compañero masculino, empiezan a repartírselo como si de un jamón se tratase mientras cazan a los fantasmas por medio de unos sellos mágicos y un programa de ordenador.

En el apartado del staff tenemos a un gran conjunto de creadores (sobre todo gráficos, para qué vamos a engañarnos) bajo la batuta de **Yuji Moriyama**, un viejo conocido que ha trabajado en infinidad de series de TV y vídeo (todos recordaréis a *Nuku Nuku* o la reciente *Jungle de Ikou!*) y que en este caso asume las labores de dirección y storyboard.

El precio es el corriente, ¥5.800, y la serie es lo bastante dinámica para que no caiga en los monotemáticos tedios que suelen arruinar muchas de las series que aparecen en vídeo. Deseamos la mejor de las suertes a esta OVA que esperamos poder ver pronto por aquí, si es que el éxito del manga de Planeta acompaña, claro está. El primer episodio se puso a la venta el 21 de Mayo.

Geobreeders
©1998 Akihiro Itoh/Shonen Gahousha·Nihon Victor

BUSCA EN TU TIENDA ESPECIALIZADA NUESTROS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS

BERSERKER

SI AÚN NO TIENES TUS ESPECIALES MONOGÁFICOS DE

MangaZone
漫画ゾーン

PÍDELOS EN TU LIBRERÍA ESPECIALIZADA

Distribuido por:

SAMURAI EDICIONES

C/ Tánger, nº 76 **Tel.: 93 300 10 22**
08018 BARCELONA **Fax: 93 300 73 01**